エムディエヌコーポレーション
MdN
www.MdN.co.jp

手の描き方

神志那弘志(こうじなひろし)の人体パーツ・イラスト講座

手は雄弁に物語る!

手をきちんと描ければ一人前!!

うまいイラストは手だけでキャラクターが想像できるものです!

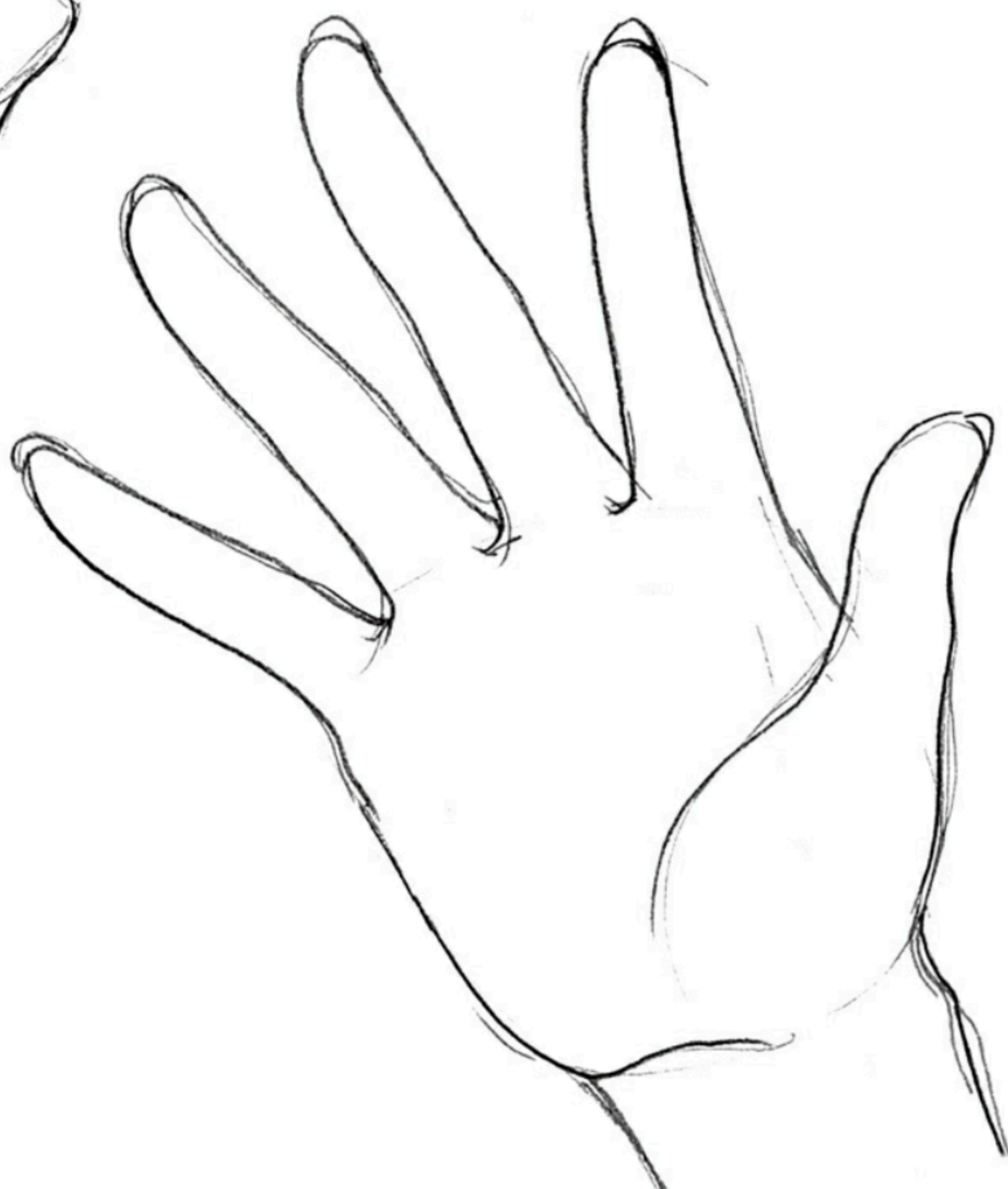
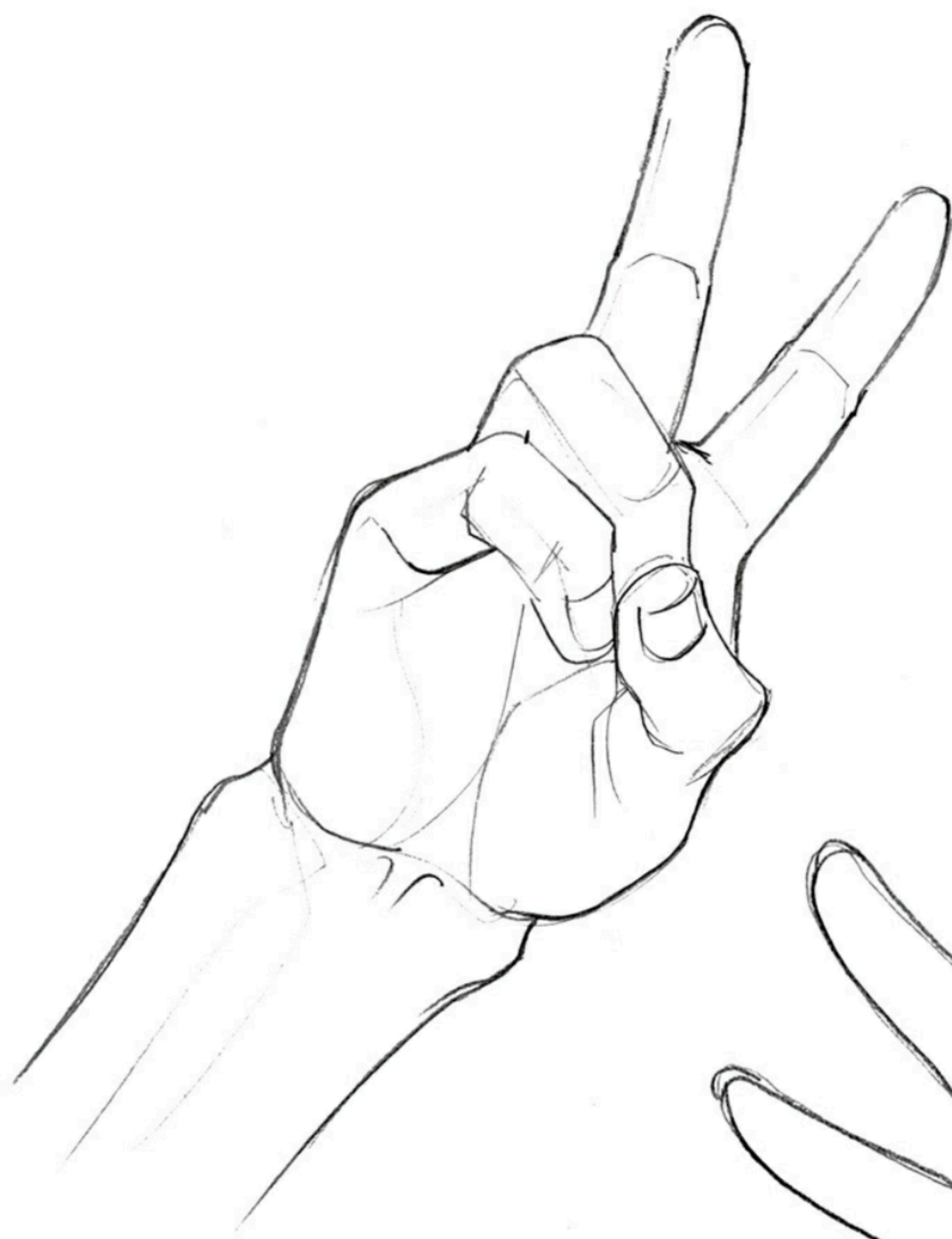
『HUNTER x HUNTER』など著名アニメを多数手掛ける、アニメ業界のトップクリエイター“神志那弘志”が教える、プロとして通用する“手の描き方”講座

手の描き方

神志那弘志の人体パーツ・イラスト講座

エムディエヌコーポレーション

プロフィール

神志那（こうじな） 弘志（ひろし）

アニメ監督、作画監督、キャラクターデザイナー、アニメーター、演出家として幅広い作品を手掛けてきた、日本を代表するアニメクリエイターのひとり。アニメ制作会社スタジオ・ライブの代表でもある。

▶ 主な経歴

1982年　有限会社（後に株式に変更）スタジオ・ライブに入社。職種は動画マン。
1983年　「Dr.スランプ アラレちゃん」で原画マンとなる。
1983年　「銀河漂流バイファム」原画
1984年　「とんがり帽子のメモル」原画
1986年　「劇場版 北斗の拳」原画
1987年　初の作画監督作品として「シティハンター」に参加。
1989年　「魔動王グランゾート」ローテーションで作画監督
1990年　「魔神英雄伝ワタル2」ローテーションで作画監督
1991年　初のメインキャラクターデザイナー兼作画監督としてシリーズを通して
　　　　「シティハンター'91」に従事

▼ 以降メインキャラクターデザイナー兼作画監督または総作画監督としての参加作品

1995年　「空想科学世界ガリバーボーイ」
1999年　「OAV AMONデビルマン黙示録」
2003年　「冒険遊記プラスターワールド」
2004年　「エリア88」
2005～2012年　サンライズ若木塾の講師として、開塾から閉塾に至るその間、
　　　　　　　若手アニメーターの育成に精励する
2016年　「NHKスペシャル―あの日僕らは戦場で―」

▼ 監督として携わった作品

2004年　「グレネーダー～ほほえみの閃士～」で初の監督となる
2006年　「牙 —KIBA—」監督
2007年　「魔人探偵脳噛ネウロ」監督
2009年　「RAINBOW～二舎六房の七人～」監督
2011年～2014年　「HUNTER×HUNTER」監督
2011年　株式会社スタジオ・ライブの代表取締役社長に就任

以降、社長職を兼任しつつ、アニメーションクリエイターとして活躍中

2017年3月現在

はじめに

なにげなくキャラクターを描いているとき、顔はスラスラと上手く描けるのに、“手”を描くところで筆が止まったりしていませんか？

首から上はキレイな一本線で描けてるのに、なぜか肩から先は描いちゃ消し描いちゃ消しの、消しゴム跡で汚れていたりしていませんか？

なんだかんだで結局面倒になってしまい、最後に“手”を描くことを避けてしまっていませんか？

最も身近にありながら、描くとなるとなかなかに難しい“手”。この『人体パーツ・イラスト講座』は、その“手”にスポットを当て、巧く描くための知識やテクニックをレクチャーしています。骨の構造、関節やそこに付く筋肉を知ることで、“手”は格段に描きやすくなります！

そして、さまざまな年齢やキャラクター別にもポイントを押さえてありますので、より実践的に使えると思いますよ。

“手”が思い通りに描けるようになれば、キャラクターの全身、いろんなポーズもどんどん描けるようになりより表現力がアップ！
「描くこと」がさらに楽しくなりますよ!!

神志那 弘志

CONTENTS

LESSON 3 応用ポーズ編 ……… 059

LESSON 1

「手」の描き方の基本

LESSON 1

「手」の描き方の基本

手を握りしめた姿を、手の平側から見て描いてみましょう。指の関節や骨の浮出し方など、しっかりと意識をして描くことにより、リアルな拳を描くことができます。

▶ イラストで“手”を見ると実力がわかる！

アニメーターの応募者を審査するとき、採用担当の現場のスタッフは、手や足などの難しいパーツを重視します。顔とかは、けっこうみんなうまくごまかして描いていて、それっぽく見せているのですが、手は実力がないとうまく描けない部分だということを、スタッフは身をもって知っているからです。まずは、手の基本的な描き方をしっかりと身につけておきましょう。

どうして手を描くのは難しい？

自分の手を観察してみてください。手は細かく複雑なパーツで構成されているのがわかるでしょうか？ パーツが細かいと当然、描く時に線が多くなります。しかし、パーツを理解せずに描いてしまうと、ただ線が多いだけのミイラのような手になってしまいがちです。
そこで、線を選んで描くことになるわけですが、これが慣れないとなかなか難しく、どの線を選んだらいいのか判断に迷ってしまうのです。

手の線画はデッサンとは別モノ

実際、手の写真をトレースすると線を描き加えるほどに、描きたい手とちがったものになってしまいます。ですので、手の線画はデッサンとはまったく別モノと割り切った方が描きやすいでしょう。
また、手は構造が複雑でいろいろな動きをするため、パターン化が難しく、パターンさえ覚えればある程度描ける他の部署とは大きく異なるのです。

手らしく描くには……

手の線画をよく見ていただくとわかりますが、本来、あるはずのないところに線（寄った肉のシワとか）が入っていたりしますし、また、あるべき線（関節のシワとか）が省略されていたりします。このように手の線画は、デッサンというよりデフォルメ絵と考えた方がいいのです。

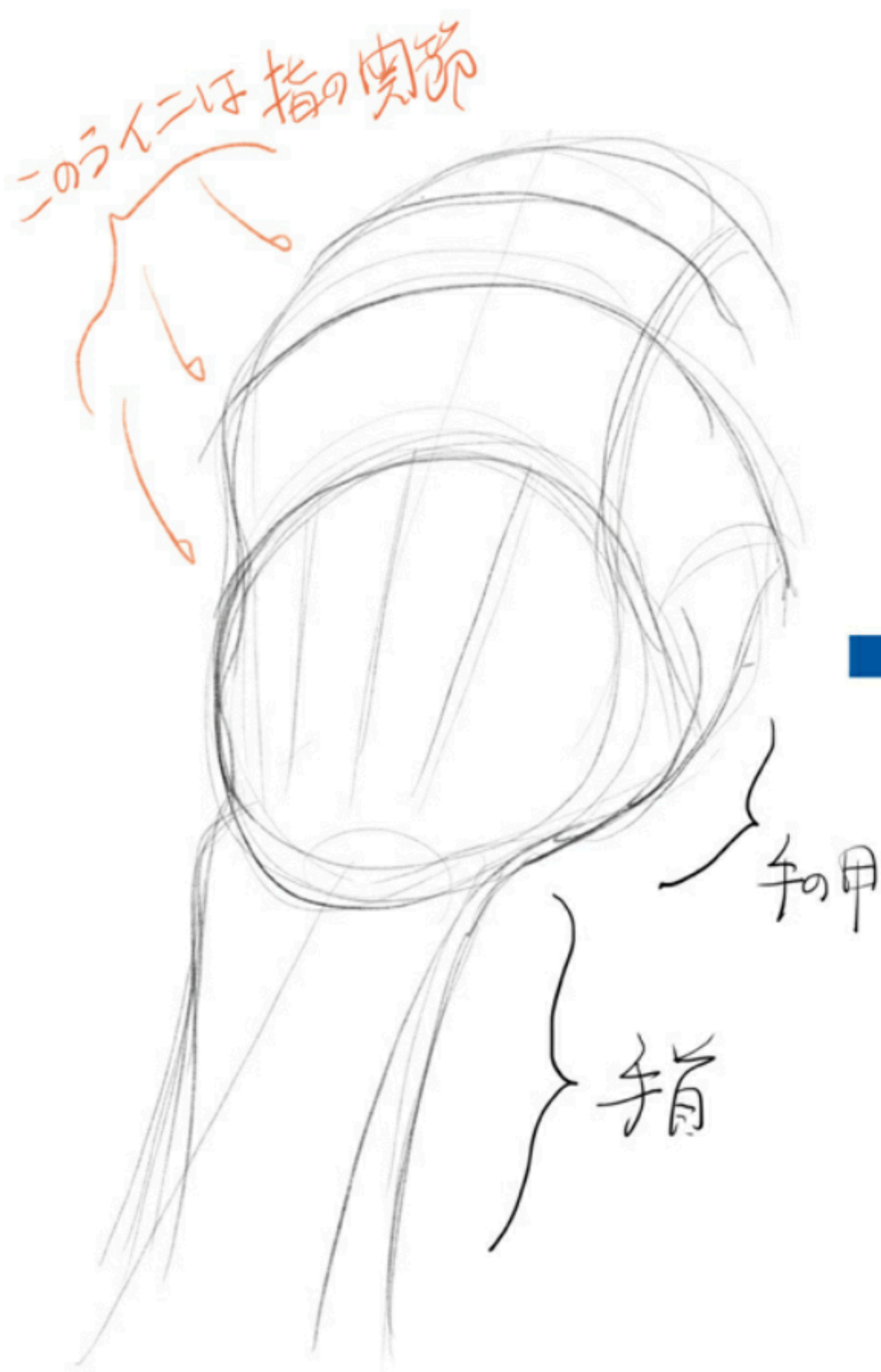
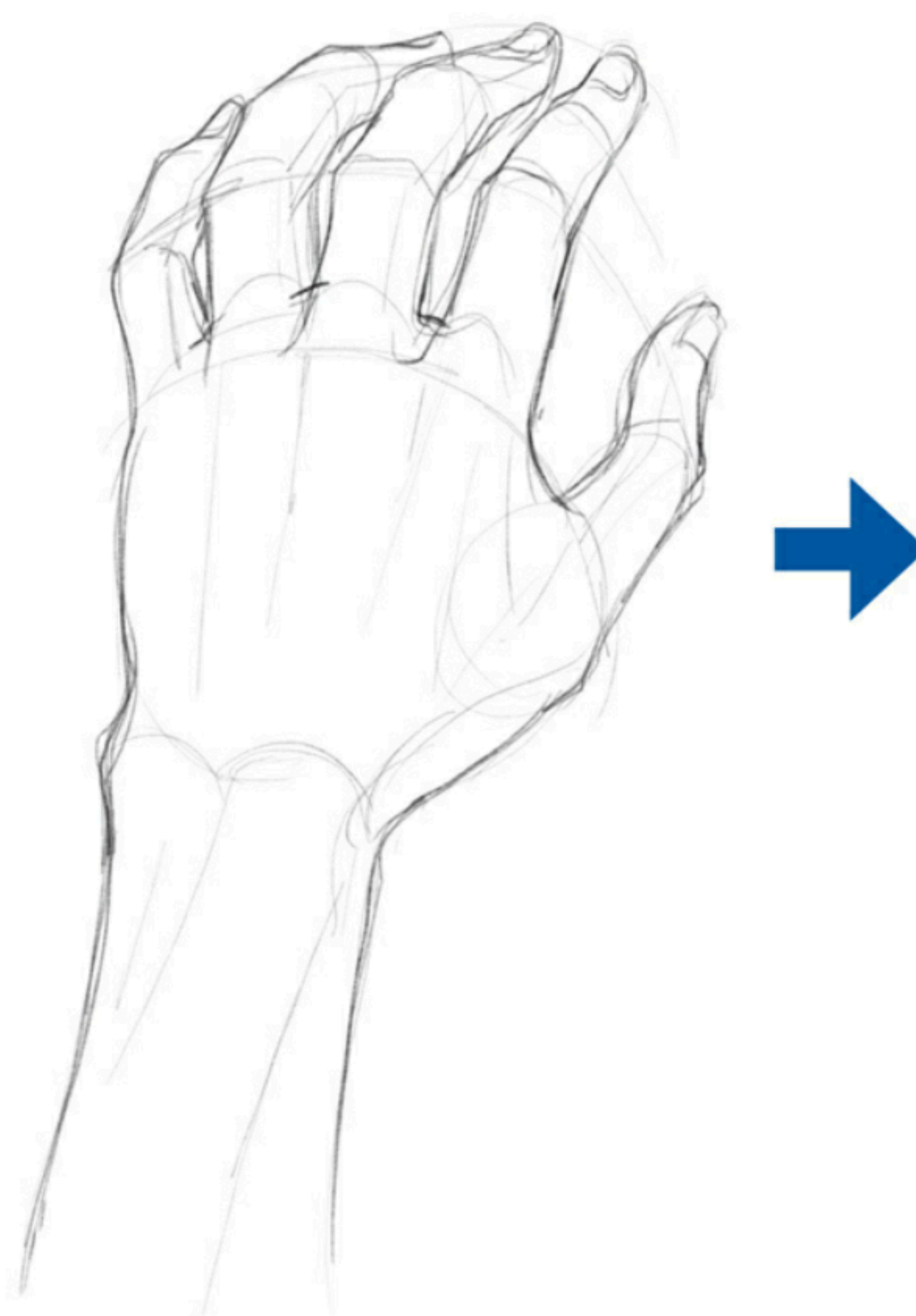
▶ 自分の手を描いてみる

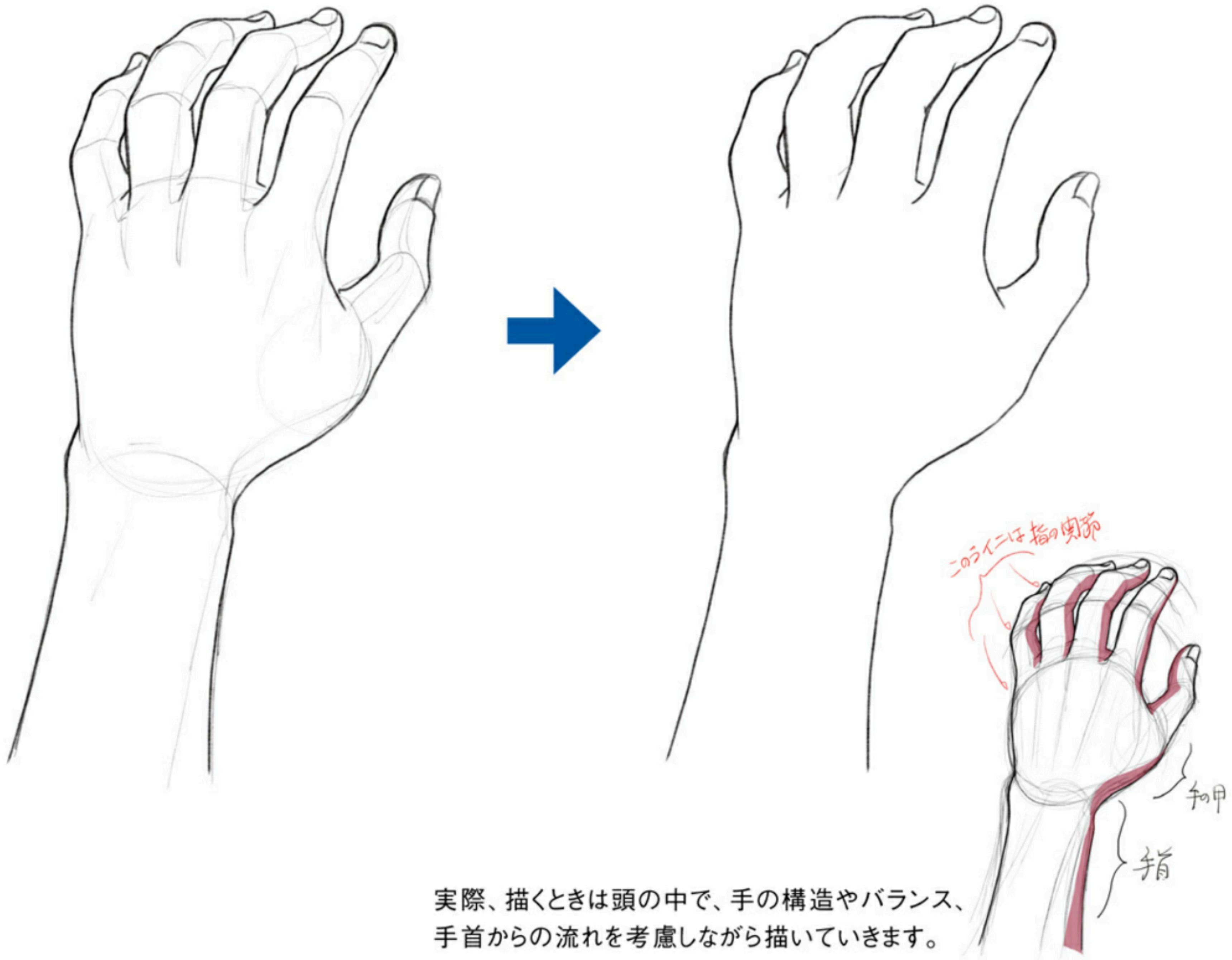
身近に良いサンプルがあるので、まずは自分の手を見ながら手を描いてみましょう。鏡に自分の手を映して描くのも良いですが、鏡に映すのも角度に限界があります。そこでケータイが活躍します。

自分の手を描く手順

まずはケータイで画像を撮る！ それを見ながら描くのがいちばん面倒が無くて良いです。ケータイであれば自分の手が撮れない場合でも、家族や友人に一枚頼むことも簡単にできます。まさに文明の利器です。大いに利用しましょう！（笑）

1. ケータイで描きたいポーズの手を撮る（右手か左手かは画像の反転で対応）

2. 薄く大きく、シルエットでアタリをとる

3. 細かいところを描き込んでいく

4 濃く清書する

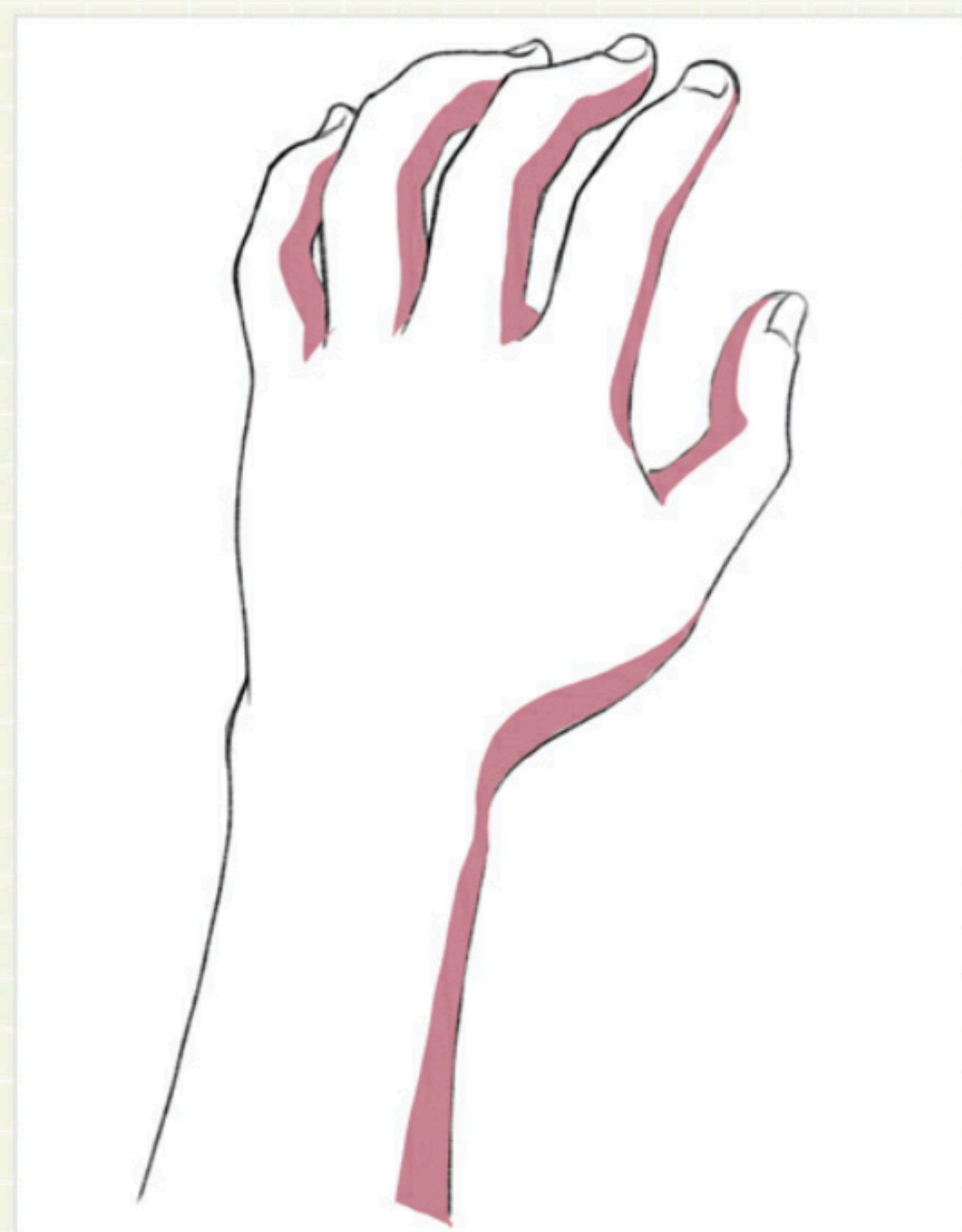
5 余計な線を消す

実際、描くときは頭の中で、手の構造やバランス、手首からの流れを考慮しながら描いていきます。

COLUMN

プロとアマチュアの違いはここに出る！

自分の手をカガミに映してポーズをとったり、角度を変えて観察しながら描くことは有効な手段です。

プロでもむずかしい形やポーズがありますし、人によって苦手な角度もあります。そんなときは、自分で描きやすい形に逃げず、しっかりと観察し、それでもわからなければ資料にあたって調べて描きましょう。適当に誤魔化したりせず、課題をクリアするのがプロとアマチュアの違いです。

カガミに映した手を観察してみると、見えていない部分があります。たとえば人差し指に隠れた中指の一部、たとえば手の甲に隠れる親指。このような隠れて見えない部分を、逆にしっかりと意識して、決して「無いもの」としないで描くことはとても重要です。下描きで形をとるときに、見えてない部分をよく考えましょう。

▶ 手の動きと構造を知る

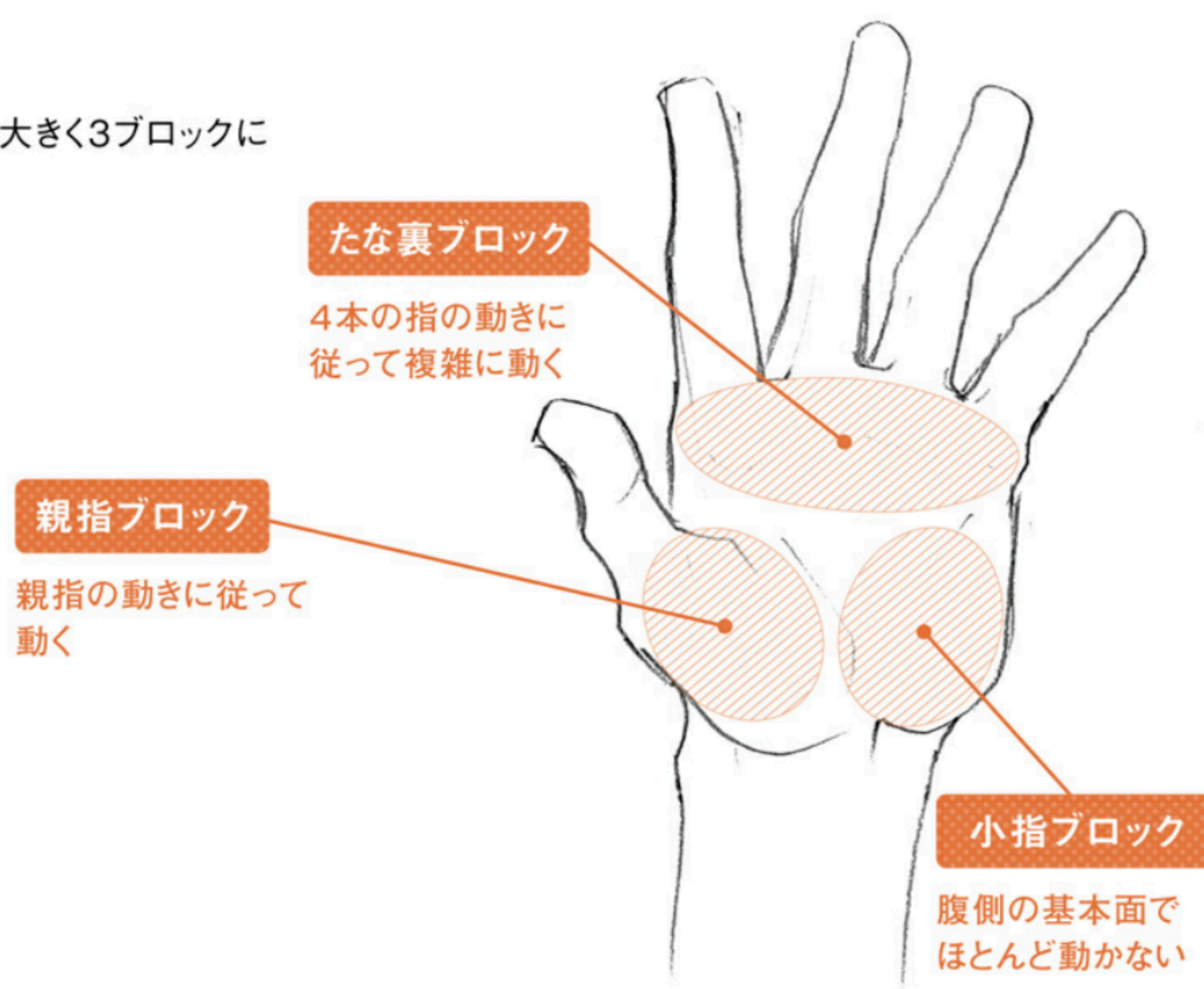
手はその動きからブロックに分けて認識しておくと動きが把握しやすくなります。実際に手を動かして観察してみてください。
手を動かしたときの筋肉の動きを、おおまかに3つのブロックに分けて考えてみましょう。これは、手の表も裏も同様に単純化して考えるとわかりやすいですね。この動きをしっかりと把握しておけば、どんなポーズの手でも不自然にならないように描くことができるようになります。

手の平の動き

手の平の動きは、腹の部分を大きく3ブロックに分けて考えることができます。

たな裏ブロック
4本の指の動きに従って複雑に動く

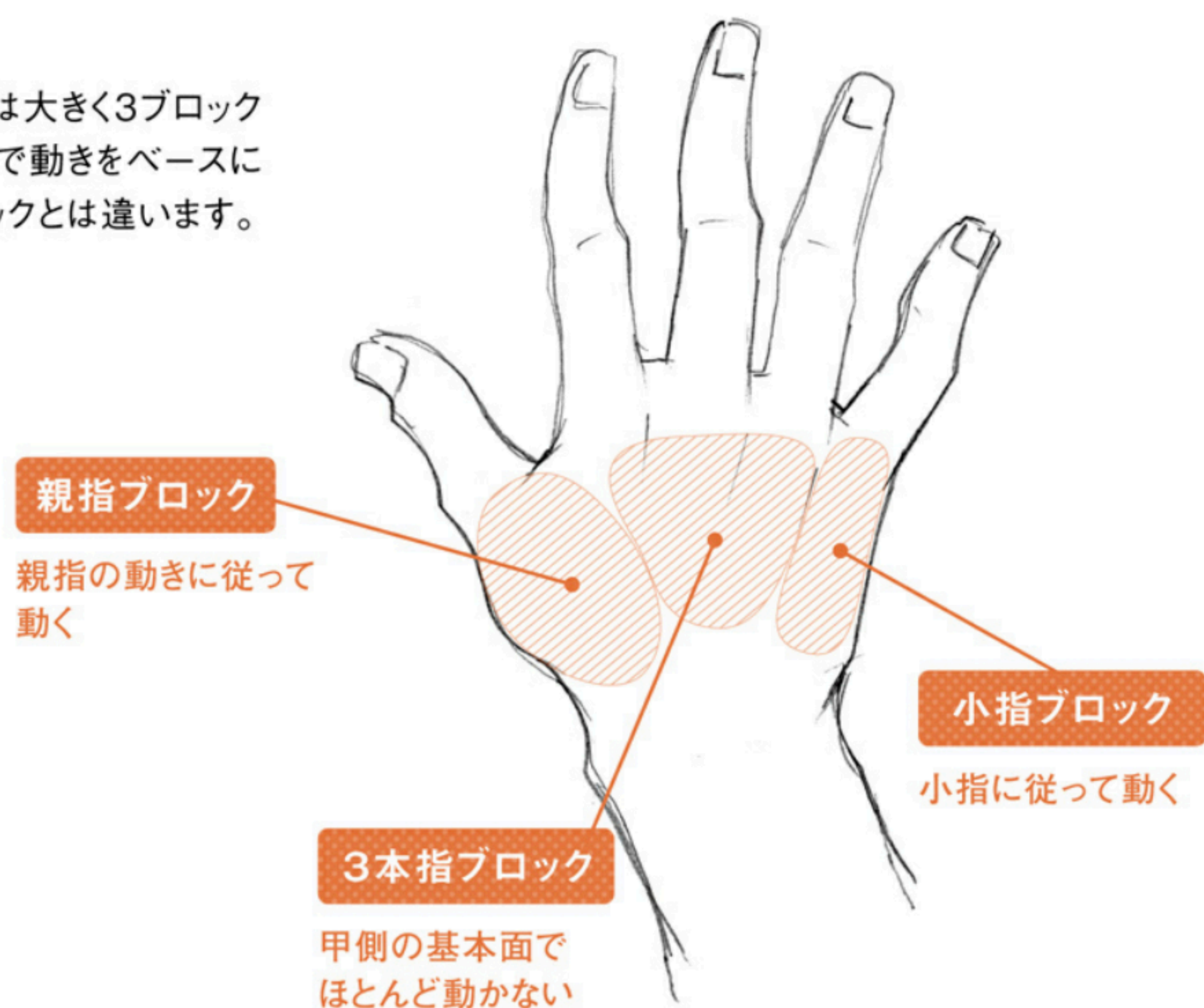
親指ブロック
親指の動きに従って動く

小指ブロック
腹側の基本面でほとんど動かない

手の甲の動き

手の平を甲側から見たとき、その動きは大きく3ブロックに分けて考えることができます。あくまで動きをベースにした話で、影付けのときに考えるブロックとは違います。

親指ブロック
親指の動きに従って動く

小指ブロック
小指に従って動く

3本指ブロック
甲側の基本面でほとんど動かない

指からはまがらない

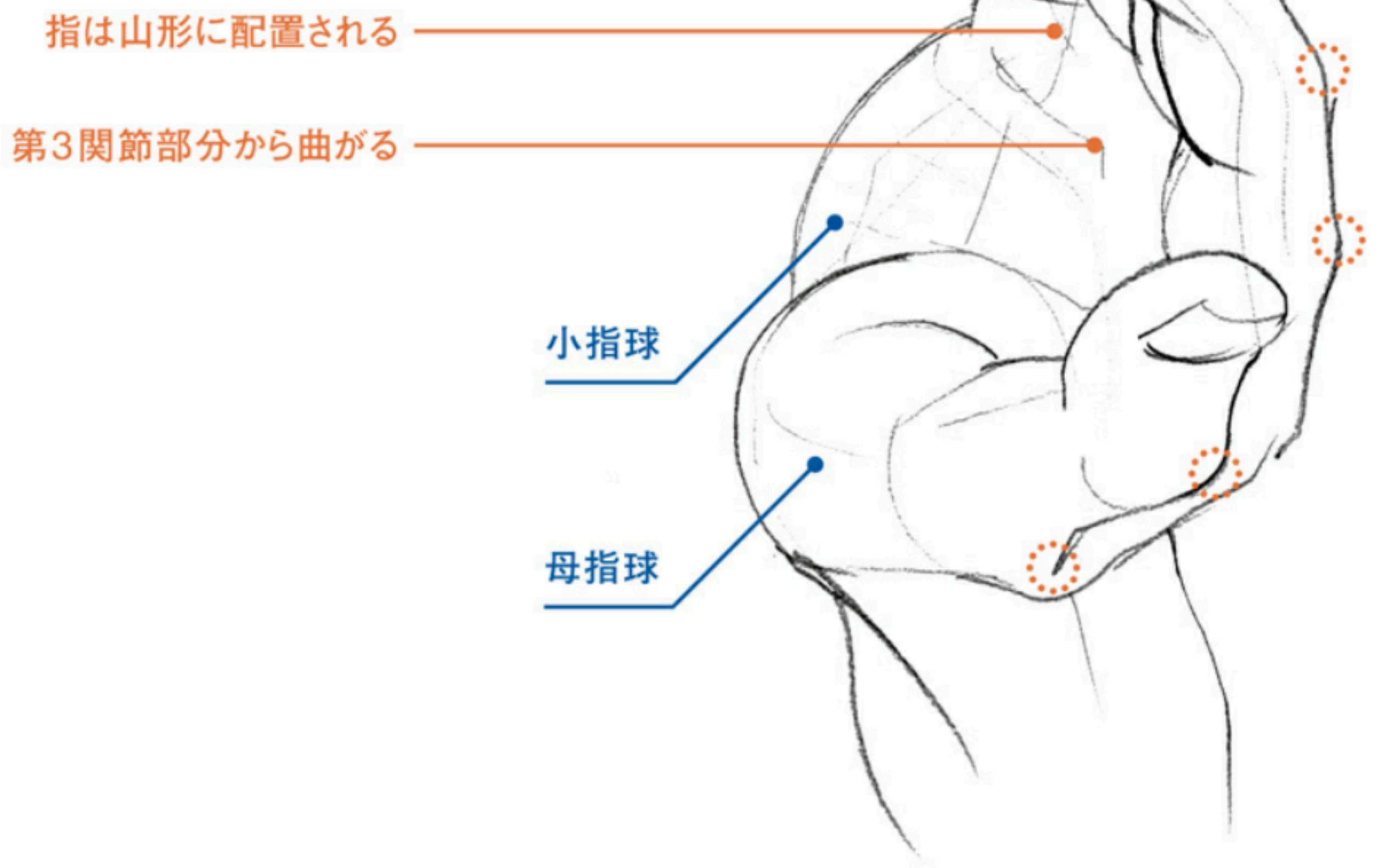
4本の指は、手の平の部分から曲がります。第3関節の部分から曲がるのであって、指の付け根から曲がるわけではありませんから、第3関節の位置を意識することが大切です。このとき指の付け根の位置に注意してください。弧を描くように丸く配置されます。同様に手の甲側の指の付け根も山形になっていますし、関節のでっぱりの並びも山形になっています。

関節を意識するところ

指は山形に配置される

第3関節部分から曲がる

小指球

母指球

骨を意識して描く

手の骨や関節の構造を知ると、さらに自然な手が描けるようになります。

基節骨

中手骨

尺骨

とう骨

中節骨

末節骨

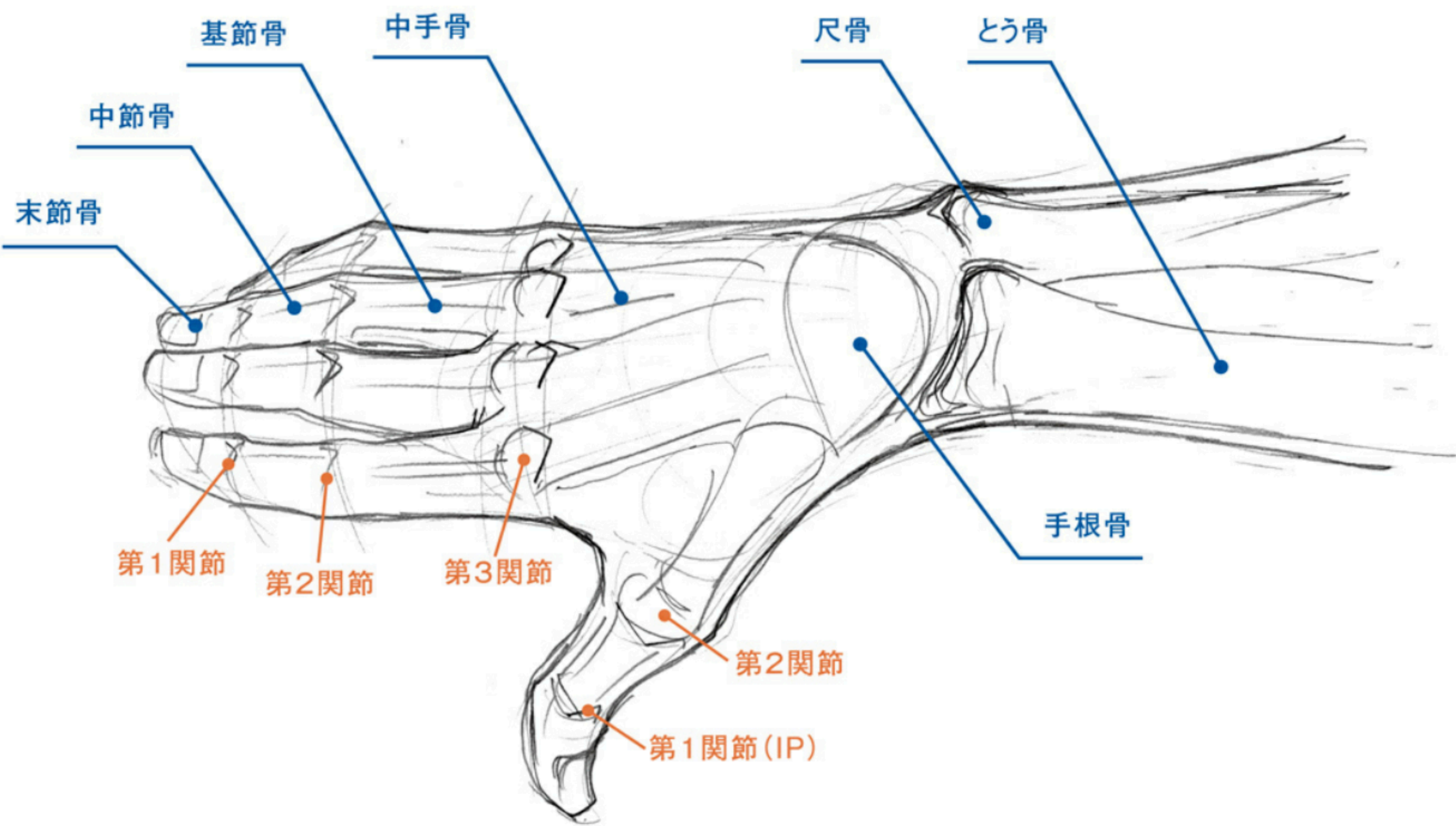
手根骨

第1関節

第2関節

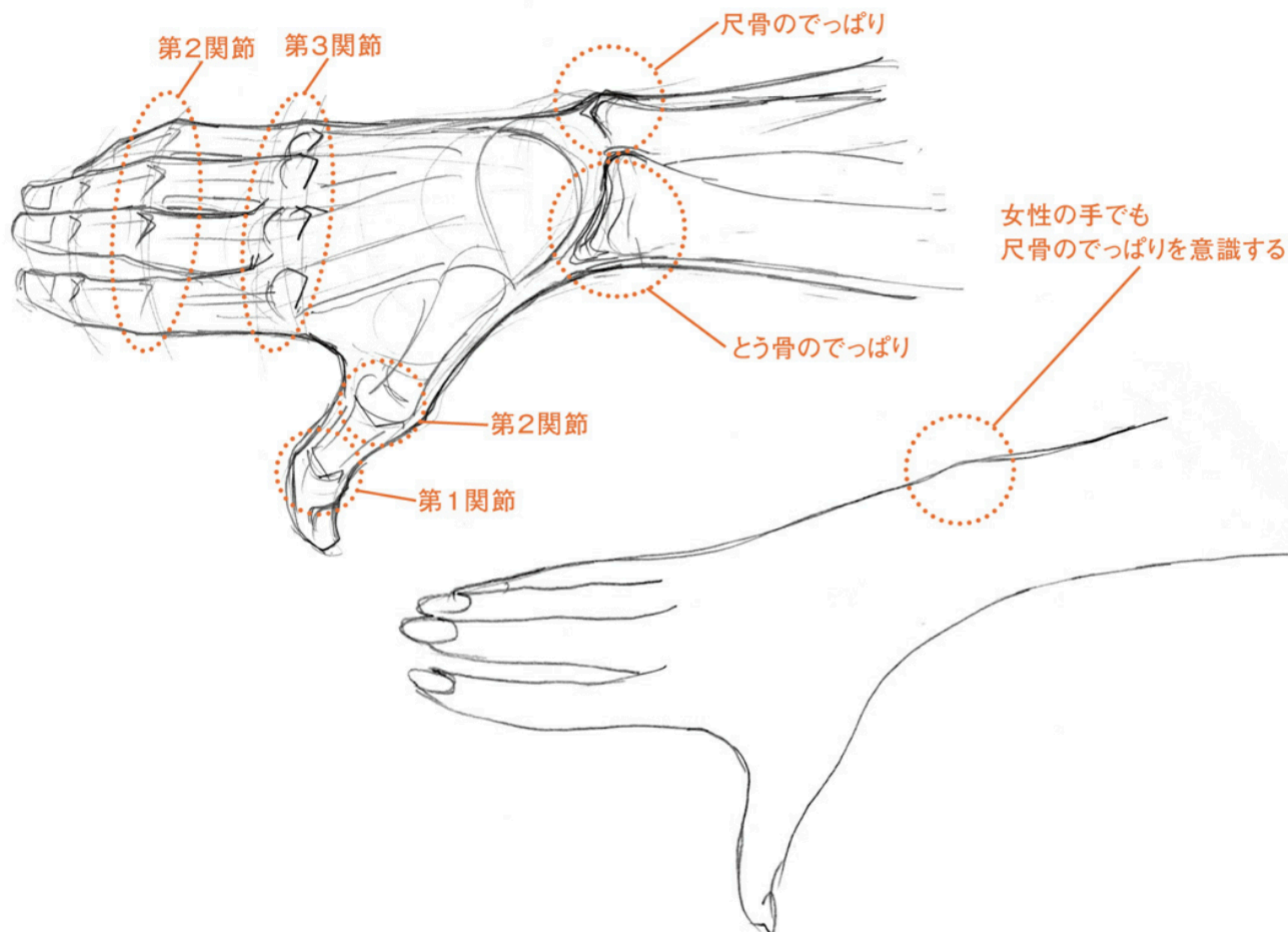
第3関節

第2関節

第1関節(IP)

※本書における「第1関節～第3関節」という名称は、俗称です。4本の指はそれぞれ指先から「DIP関節」「PIP関節」「MP関節」というのが正式名称です。

手首のでっぱり

骨の構造をみると、甲側の手首にでっぱりがなぜできるかがわかります。この手首にあるでっぱりを描くと、手らしくなります。もちろんデフォルメするときとか、意図して省く場合もあるのですが、基本、描いた方が自然に見えます。また、手のひら側でも、骨のまわりに筋肉がついているので、微妙な丸みがあります。

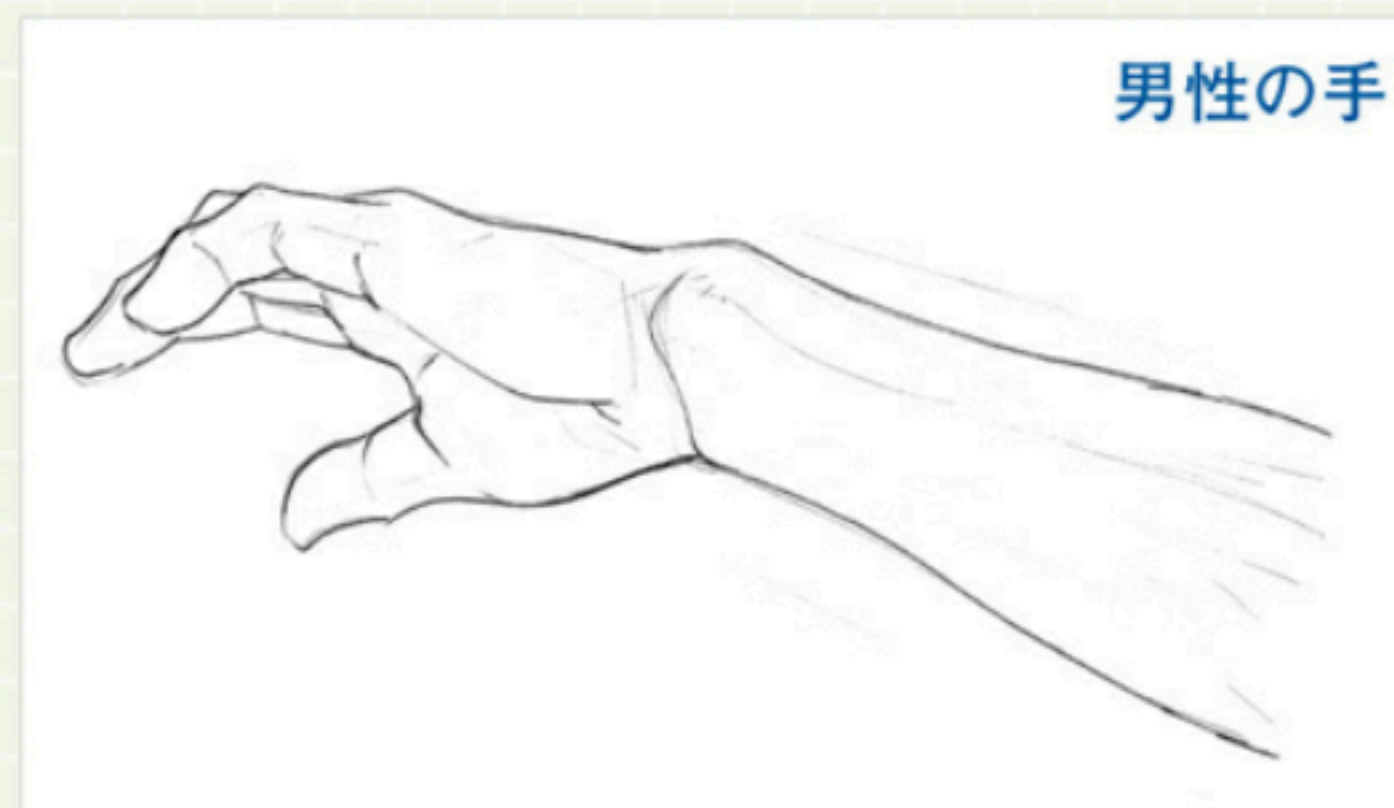
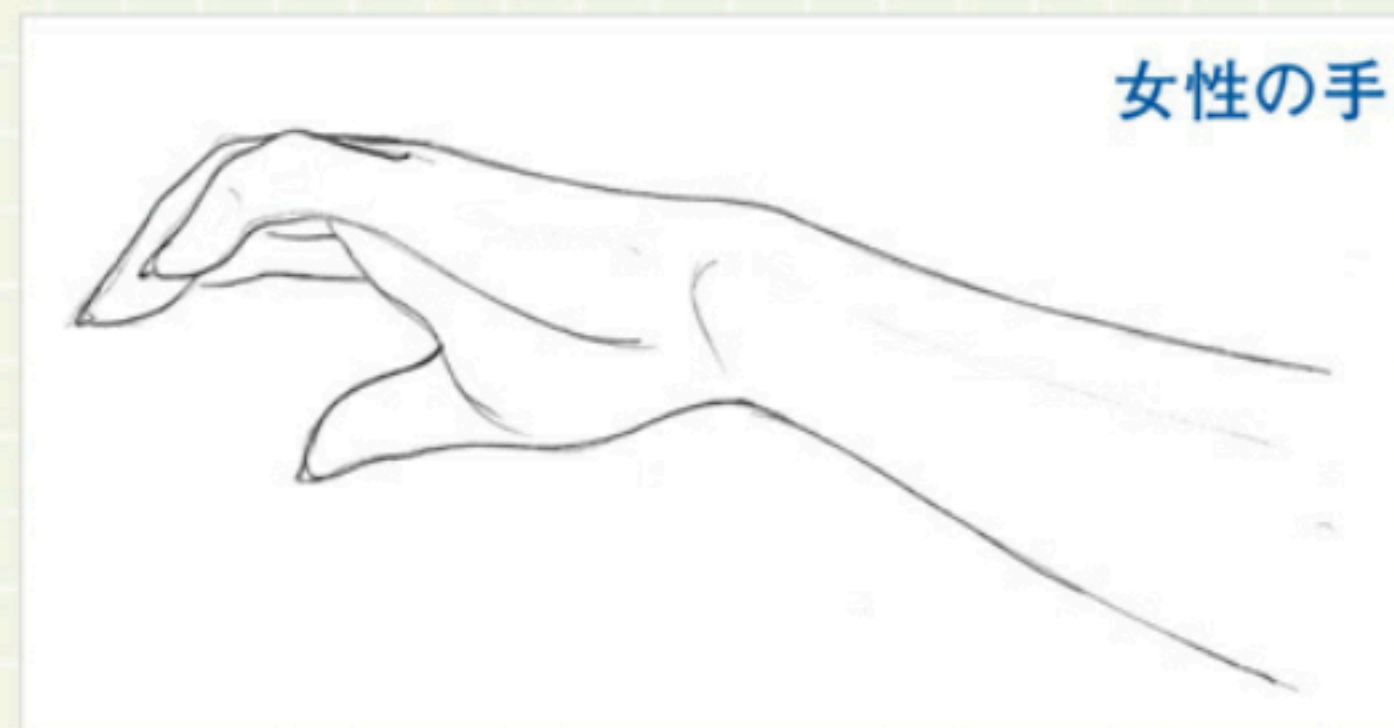
第2関節
第3関節
尺骨のでっぱり
女性の手でも
尺骨のでっぱりを意識する
とう骨のでっぱり
第2関節
第1関節

COLUMN

男性の手と女性の手

男性の手
女性の手

男性の手は、血管の浮きや関節が目立っていて、ゴツゴツとした印象があります。これに対し、女性の手は、透明感があってほっそりとした感じがしますね。もちろん女性の手にも血管や関節はあるのですが、私たちが感じる印象としてそれらを除外して見てしまいます。

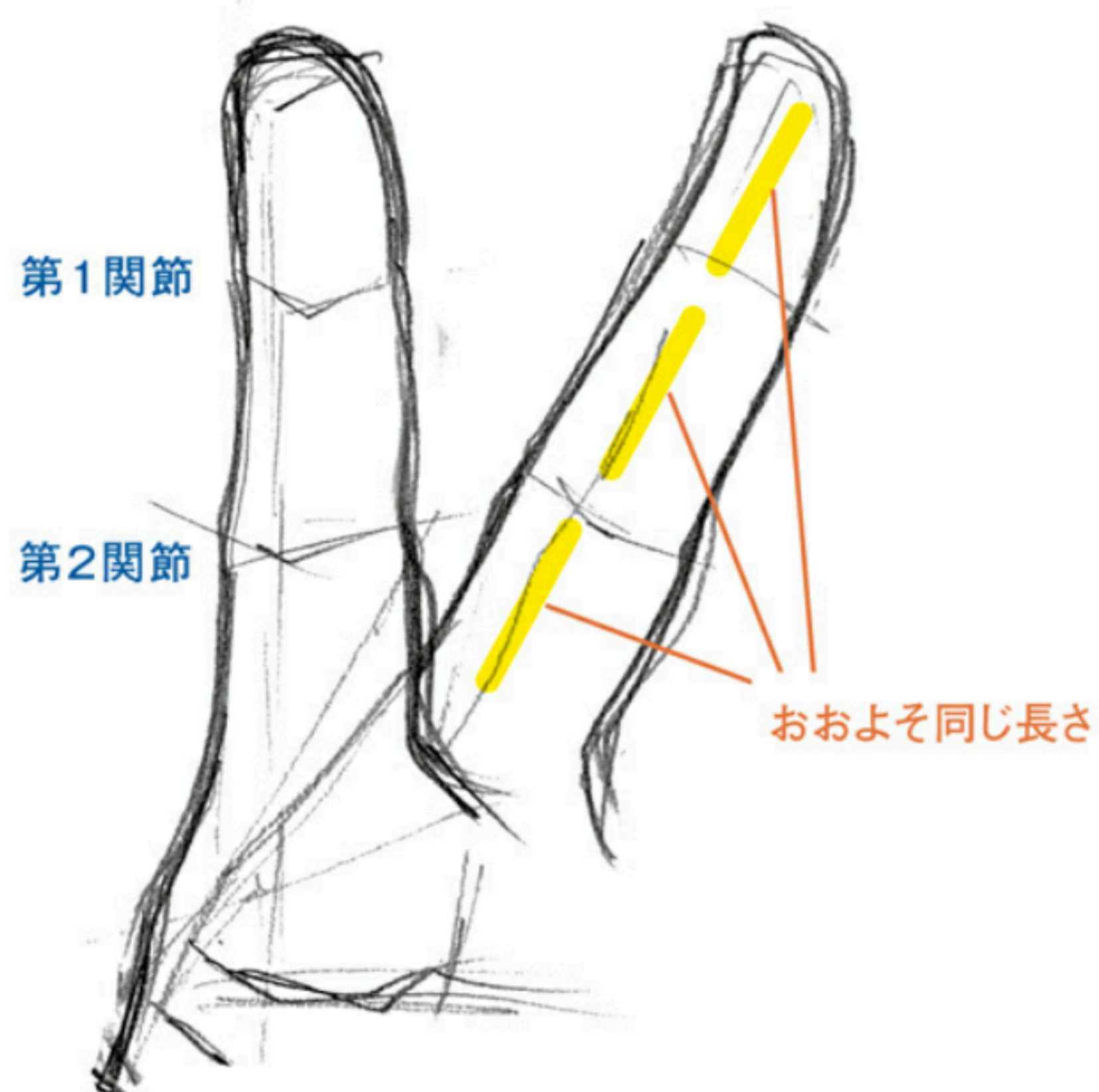
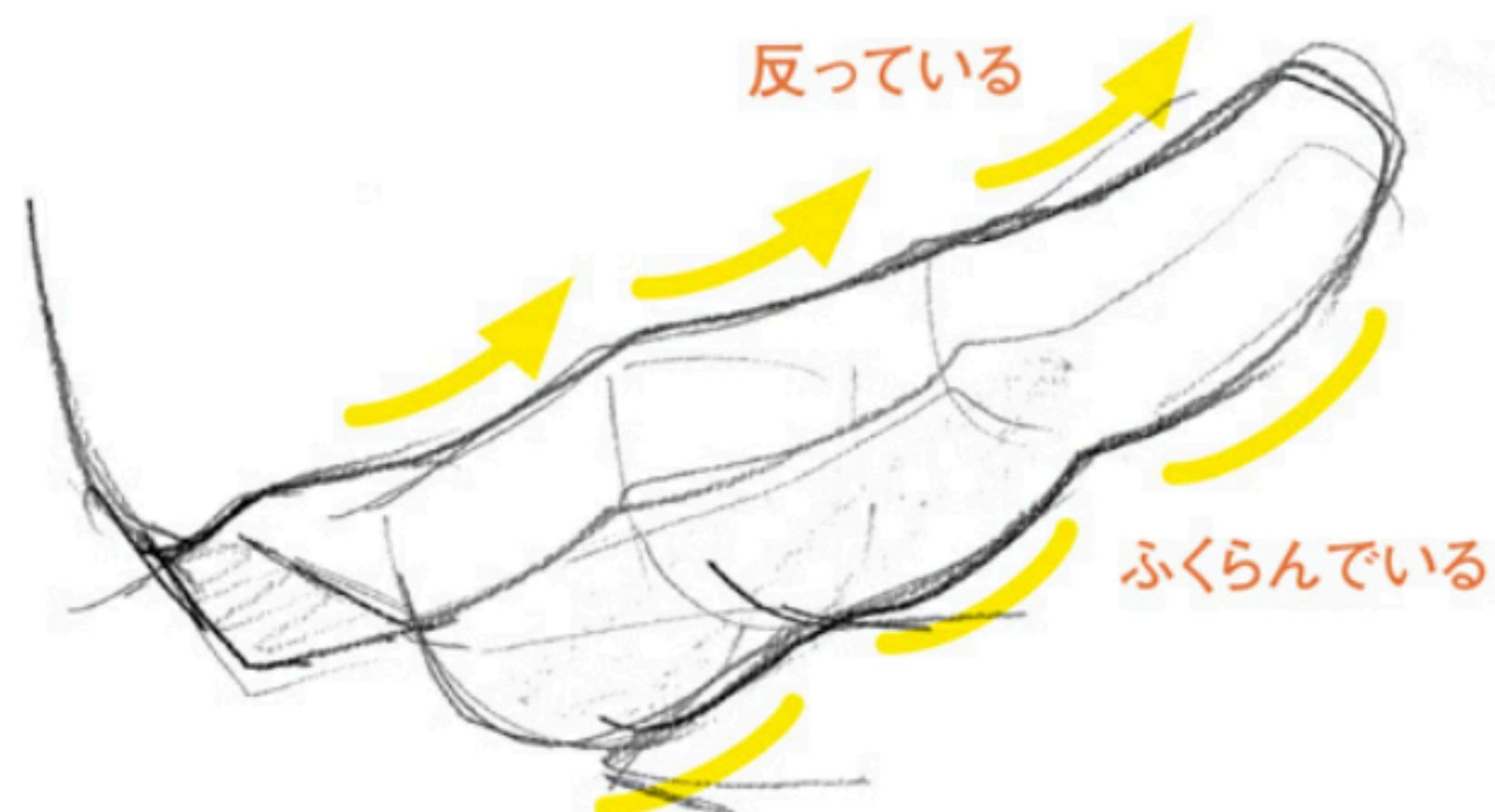
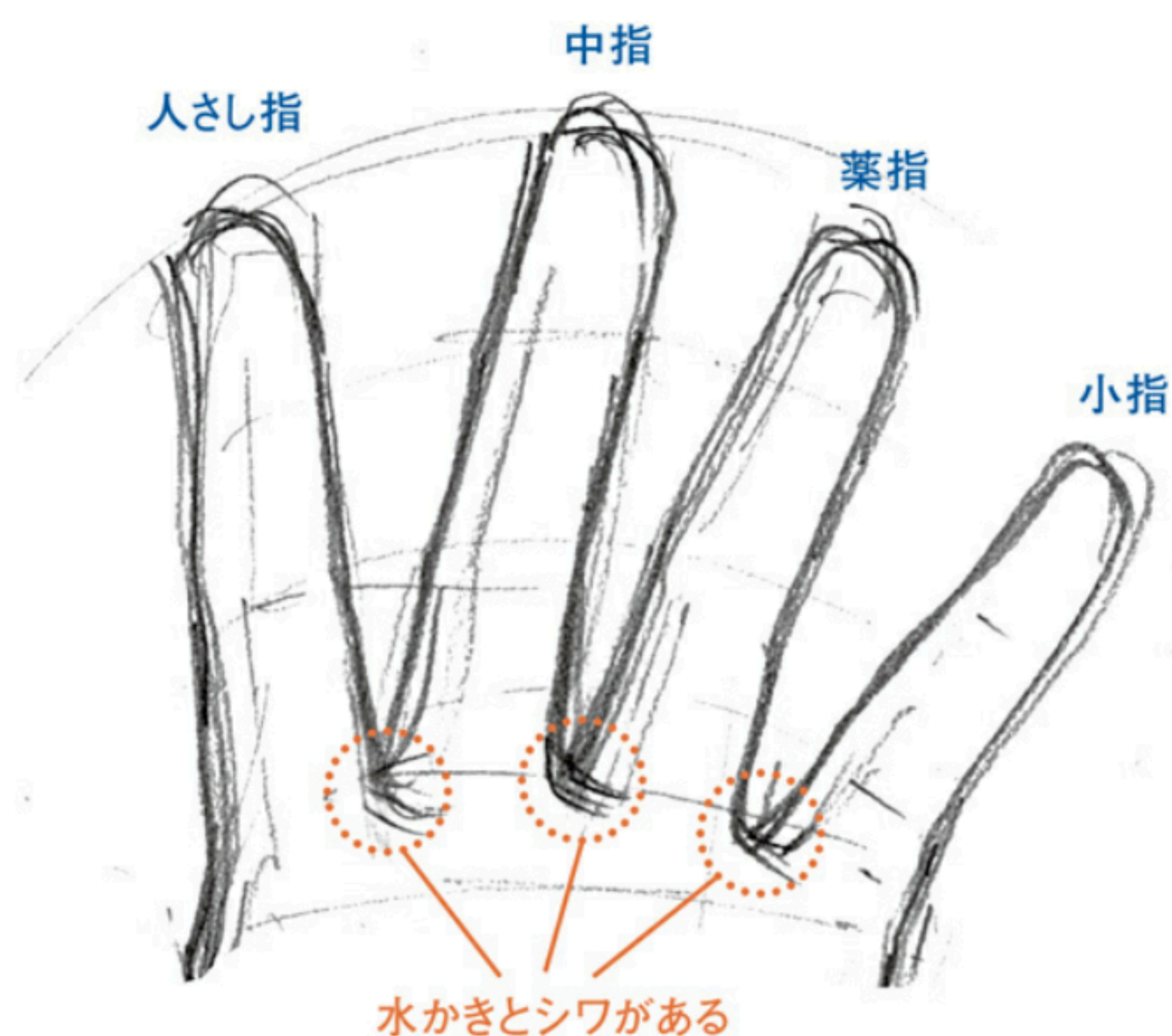
女性の手の写真などを見ながら、そのままデッサンをすると、なんだかあまり女性の手という感じがしないものです。そこで、女性らしい手に見せるためには、何かしらのデフォルメが必要になります。

女性の手は、色白に見せるために、シワなどの情報をできるだけ省略するようにします。

01 指を描く

4本指を描く

4本の指（人さし指、中指、薬指）は、長さや太さの違いがあるものの、基本的に構造は同じです。

指には関節がふたつあります（第1関節と第2関節）。どちらか一方だけを曲げる事は難しいですね。

指の関節間の比率は、実際は違いますが、基本的に1：1：1にすると描きやすいでしょう。

親指を描く

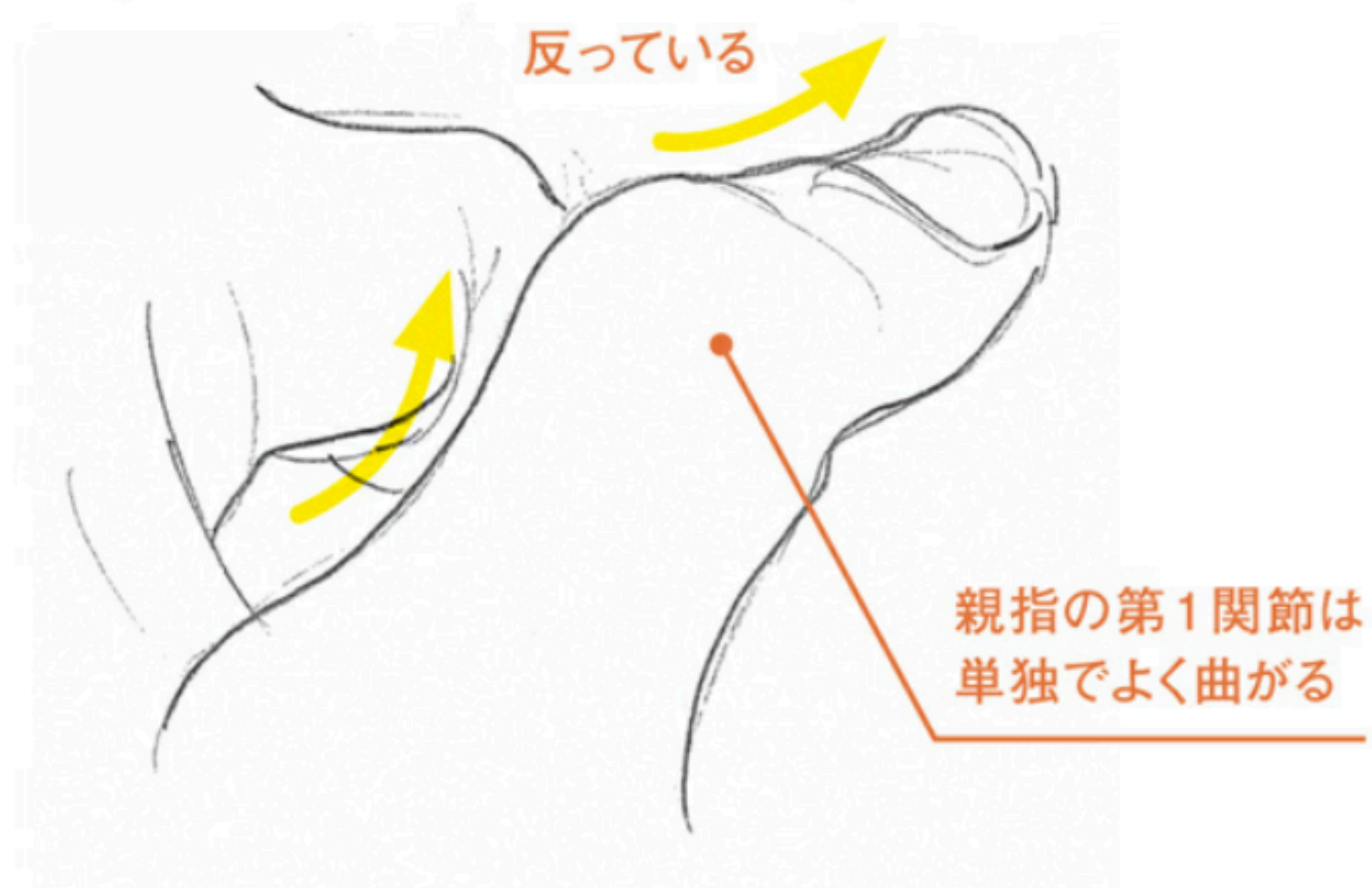
親指は、他の指とは離れています。他の指より骨が少なく、つけ根から先の関節はひとつだけです。

LESSON

2

基本ポーズ編

LESSON

2

「開いた手」を描く

手の平を描けば、手の構造がハッキリ認識できます。グーやチョキよりも立体感が少ない分、指の長さ、指と指や指と爪の関係などが明確になってきます。

▶ 手の平を描くときのポイント

手の平を描くときは、バランスが重要です。指や爪、手首の太さなど個々のバランスも重要ですが、全体が扇型に配置されるようにうまくバランスをとって描きましょう。立体感が出しにくい形状ですが、手の平の真ん中のくぼみや親指のつけ根にあるふくらみは意識して描きましょう。

中指がいちばん出っぱっている

指先に向かって少し反らせると感じが出る

Point 1

第2関節の盛り上がり

Point 2

手は扇形でできている

並びは弧を描く

親指だけはしっかりと反らせることができる

A

2か所の関節部分肉の盛り上がりを意識する

くぼみ

ふくらみ

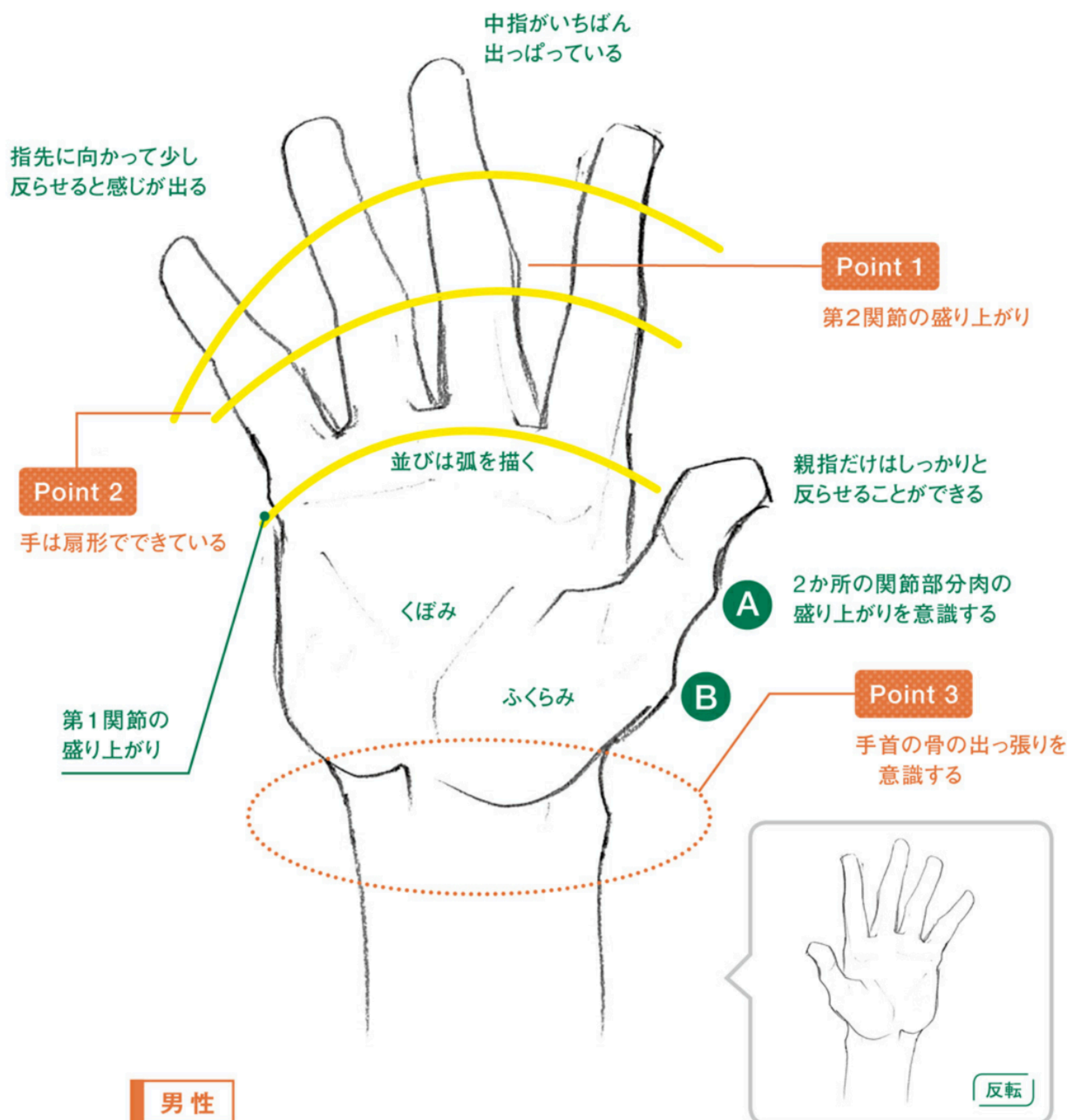
B

Point 3

手首の骨の出っ張りを意識する

第1関節の盛り上がり

反転

男性

Point 1　指の関節部分の肉の盛り上がりを描く

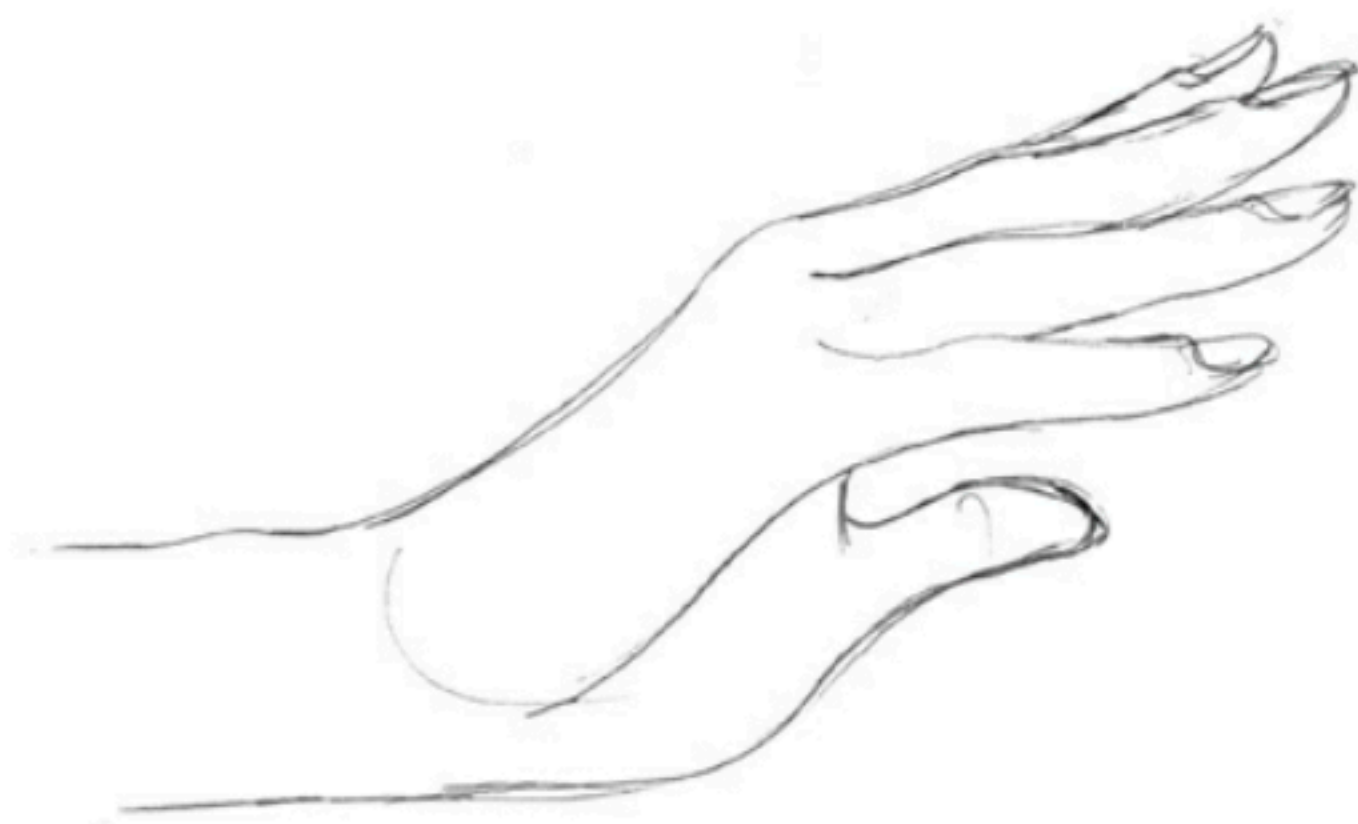
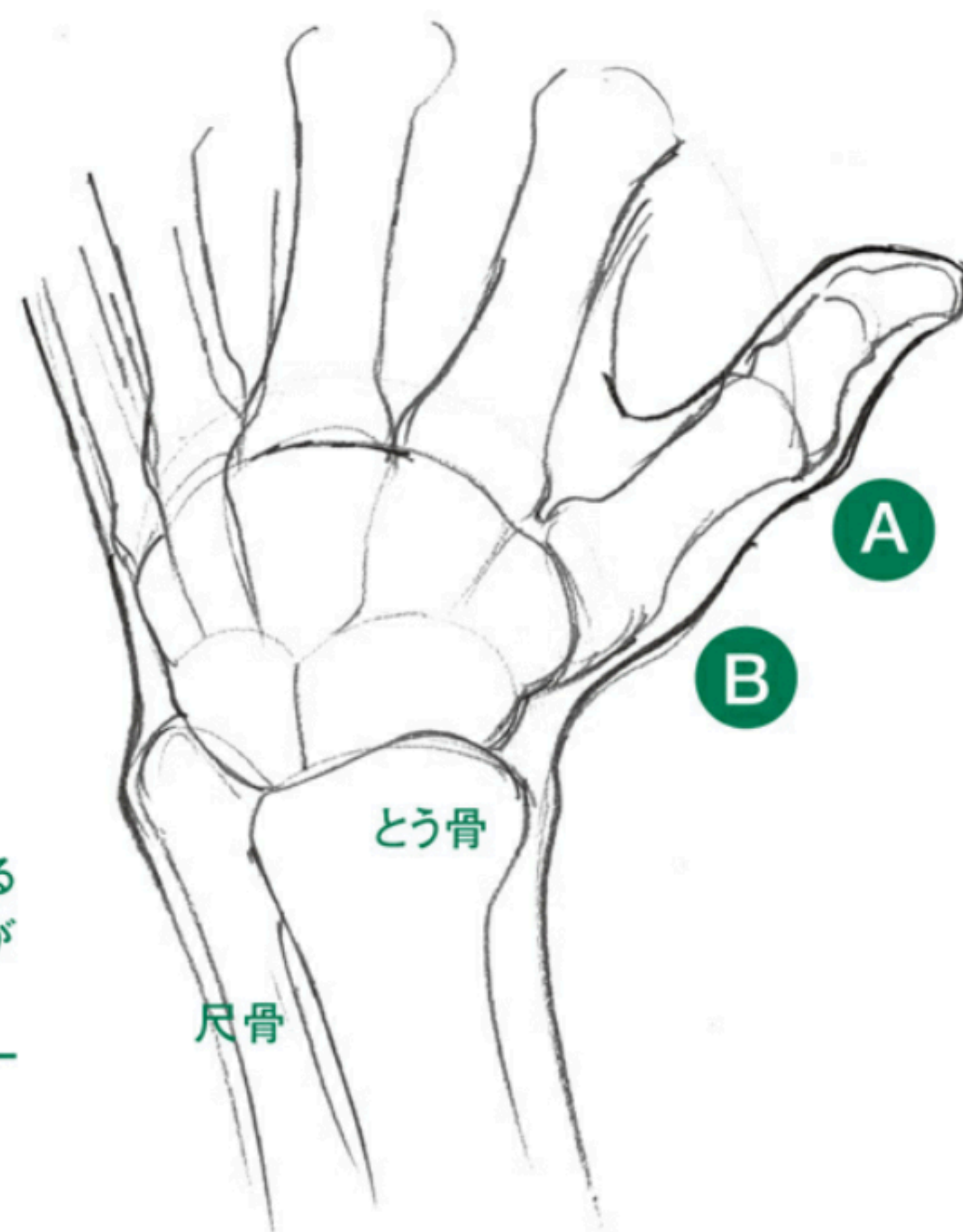
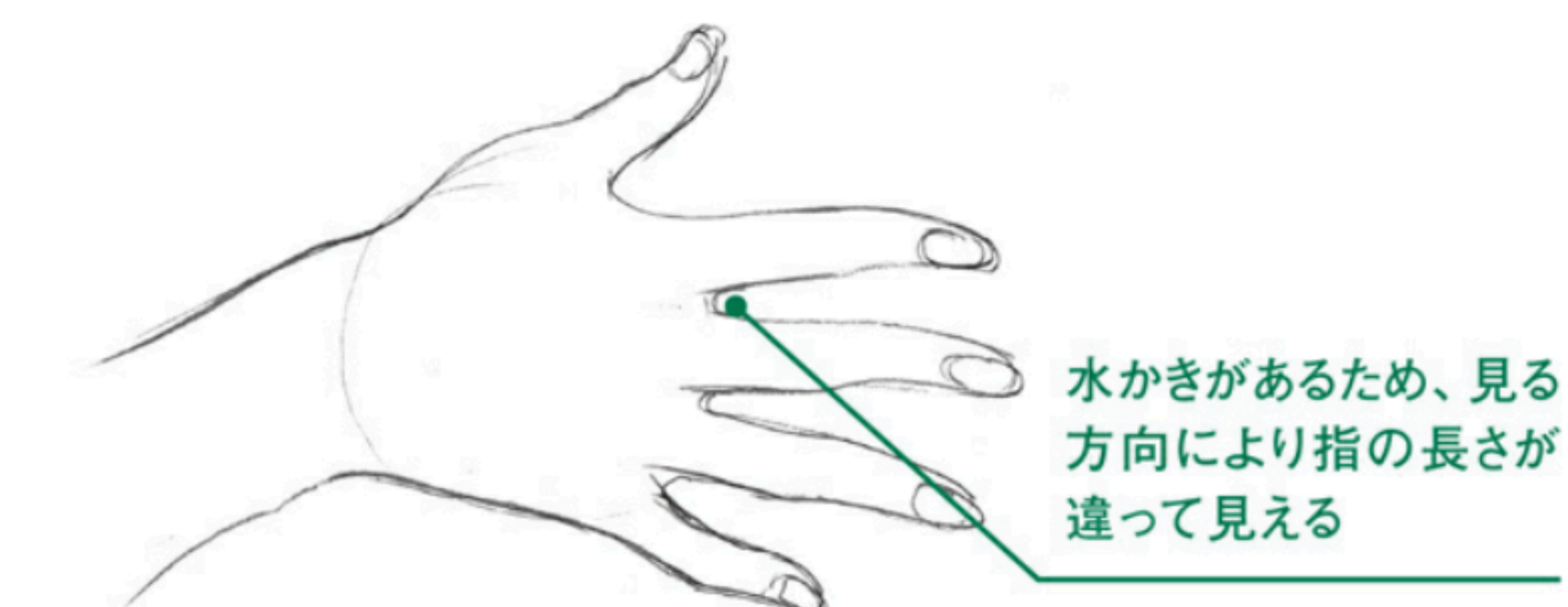
隠れている関節部分の盛り上がりを意識して描きましょう。人差し指、中指、薬指、小指は主に第2関節部分を、親指は第1関節と第2関節の両方を意識して描きます。

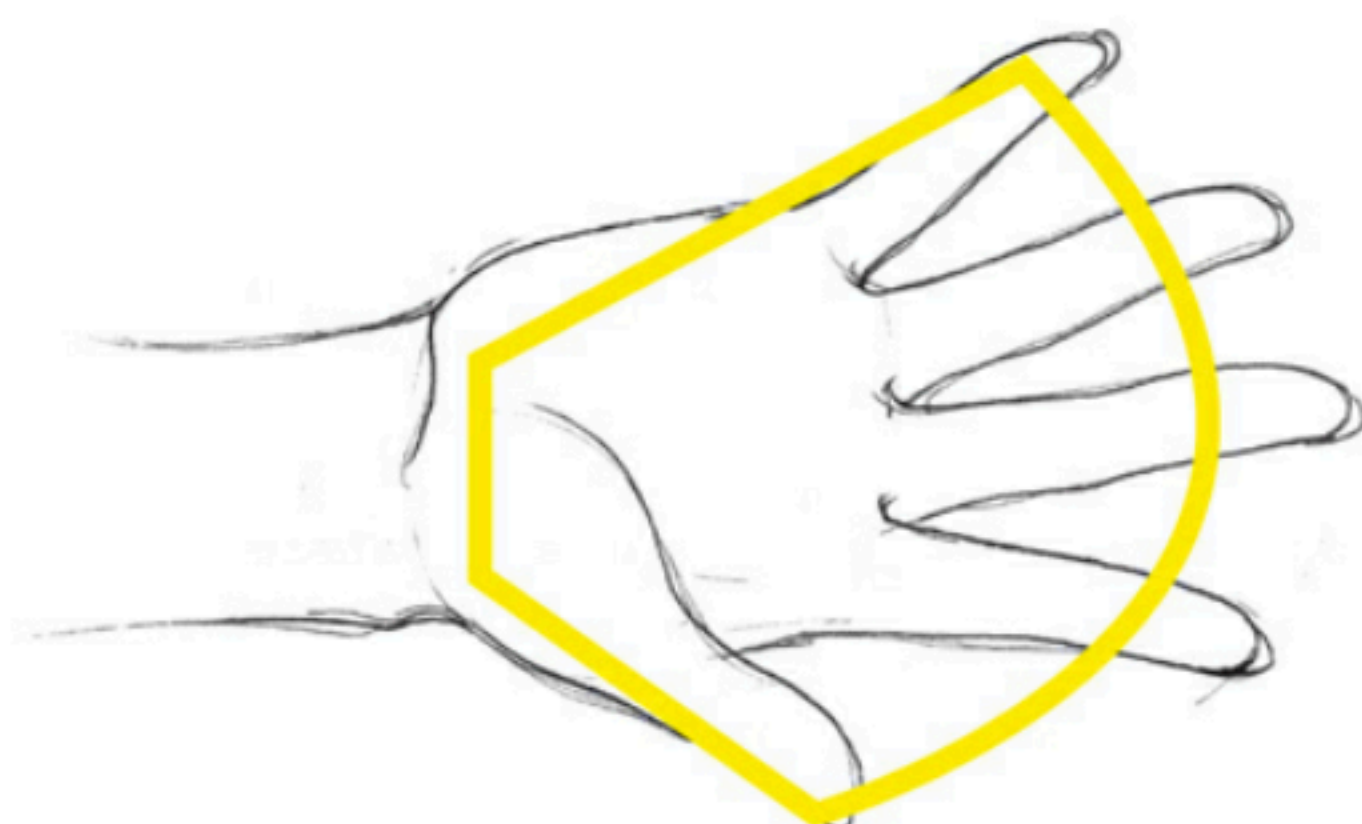
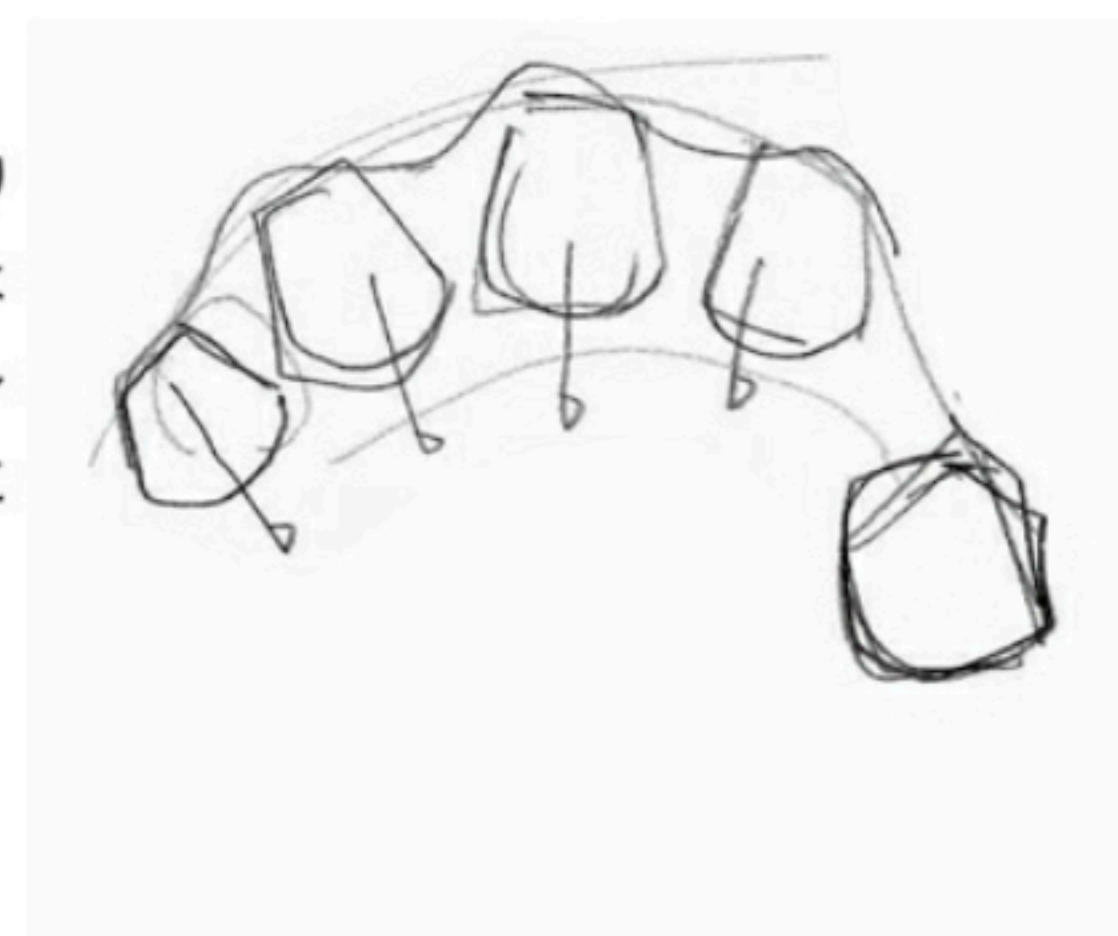
水かきがあるため、見る方向により指の長さが違って見える

A

B

とう骨

尺骨

手の平と骨の断面図

手の平を正面から見るとわかりますが、もともと手の平の骨は湾曲しているため、人さし指～小指までは、手の平の中心に向かって傾いています。

Point 2　手は扇形でできている

4本の指のつけ根や指先、関節の盛り上がりは、弧を描くように配置されていて、全体は扇型をイメージして描きます。

Point 3　手首の骨の出っ張りを意識する

手首はかなりゴツイかたちをしています。手首を描くときは、とう骨と尺骨の骨のでっぱりを意識して描きます。

正面から見ると、尺骨の方がとう骨より高い

尺骨

とう骨

01 斜めから描く

「開いた手」の基本を理解したら、今度はさまざまな角度から見た「開いた手」を描いてみましょう。性別の違いや年齢の差、「人間」と「人外」といったキャラクターの違いによって意識するポイントが変わってくる点にも注意しましょう。

いろいろな人の手　～斜め～

男性

指の関節を
意識して描くと
男っぽくなる

爪は角張った形にして
男らしさを強調

反転

女性

「男性」を基本にして
細くなめらかに節々を消して描くと、女性っぽくなる

同じ指の長さでも、太さが違うと長く見える

反転

少女

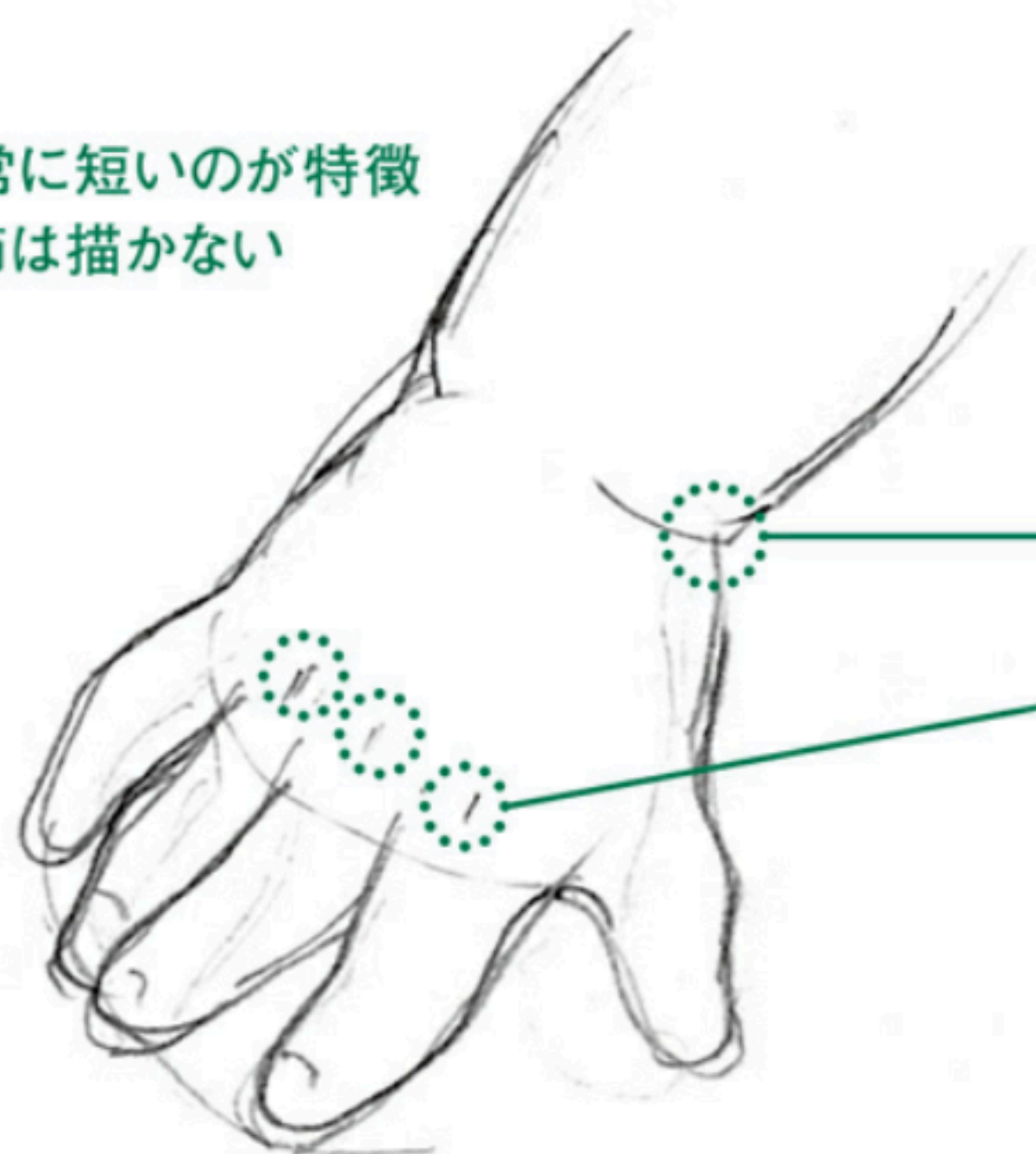
尺骨は飛び出さないように

手首から
手の甲に
かけて
なめらかに

爪は丸く

反転

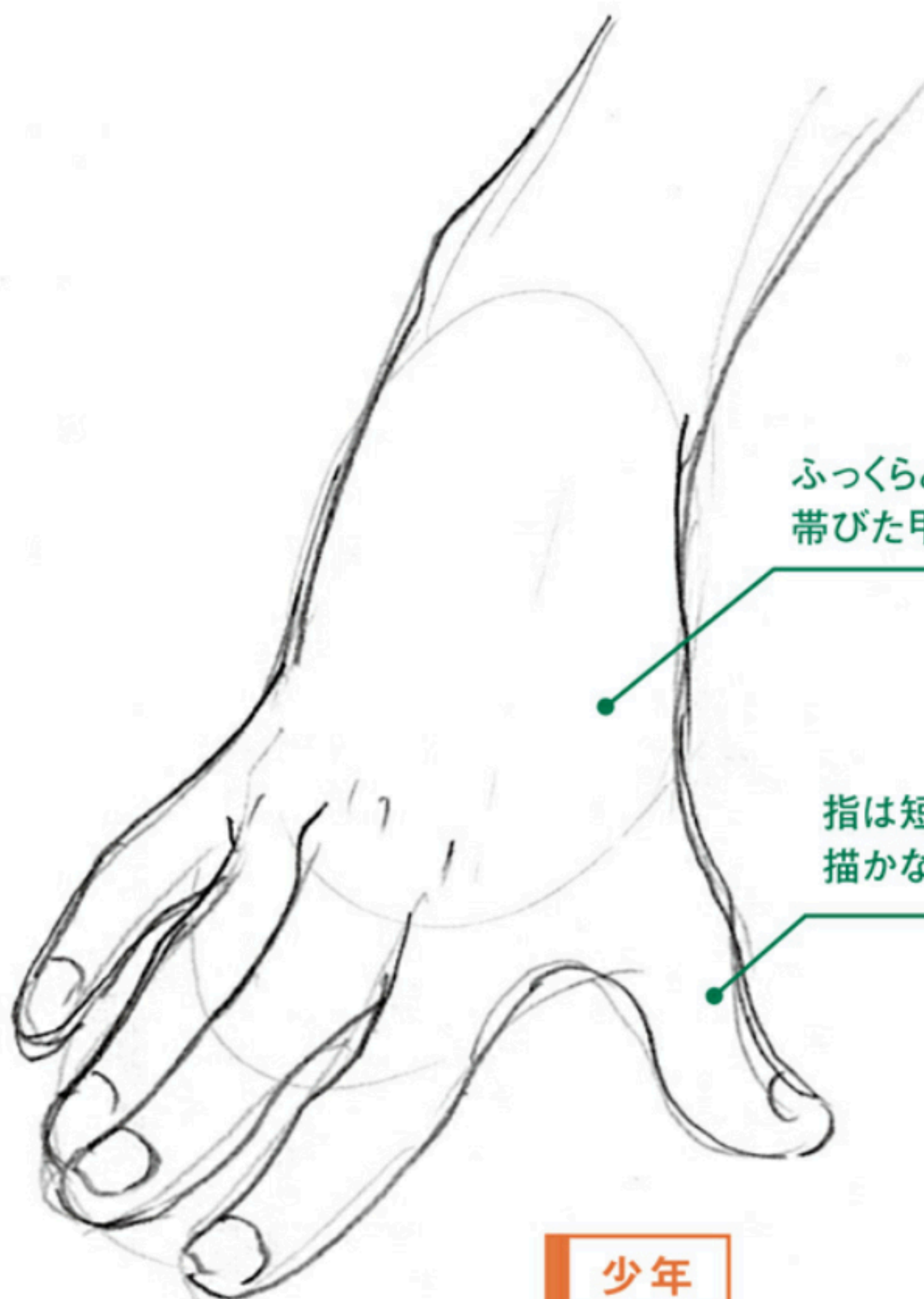
指が非常に短いのが特徴
第1関節は描かない

幼児

まだ骨が出来上がっていない、成長途上の骨格

張りのある皮膚と関節のシワが目立つ

ふっくらと丸みを
帯びた甲

指は短め。関節を
描かないこと

反転

少年

やせ細っているので
特に尺骨のポッコリを強調する
同様に、すべての関節を強調
する

とう骨側も目立つように

血管が浮き出ている

反転

指もやせるので
爪を強調

老人

肥満

厚い肉に覆われて
尺骨が隠れている

甲側もぷっくり肉厚に

太っているので手首に
段がつき、シワが入る

爪が肉にめり込む

デフォルメ

関節は描かずに省く

爪は簡略に
描かなくても良い

指先は末端肥大気味に

バリエーション　～斜め～

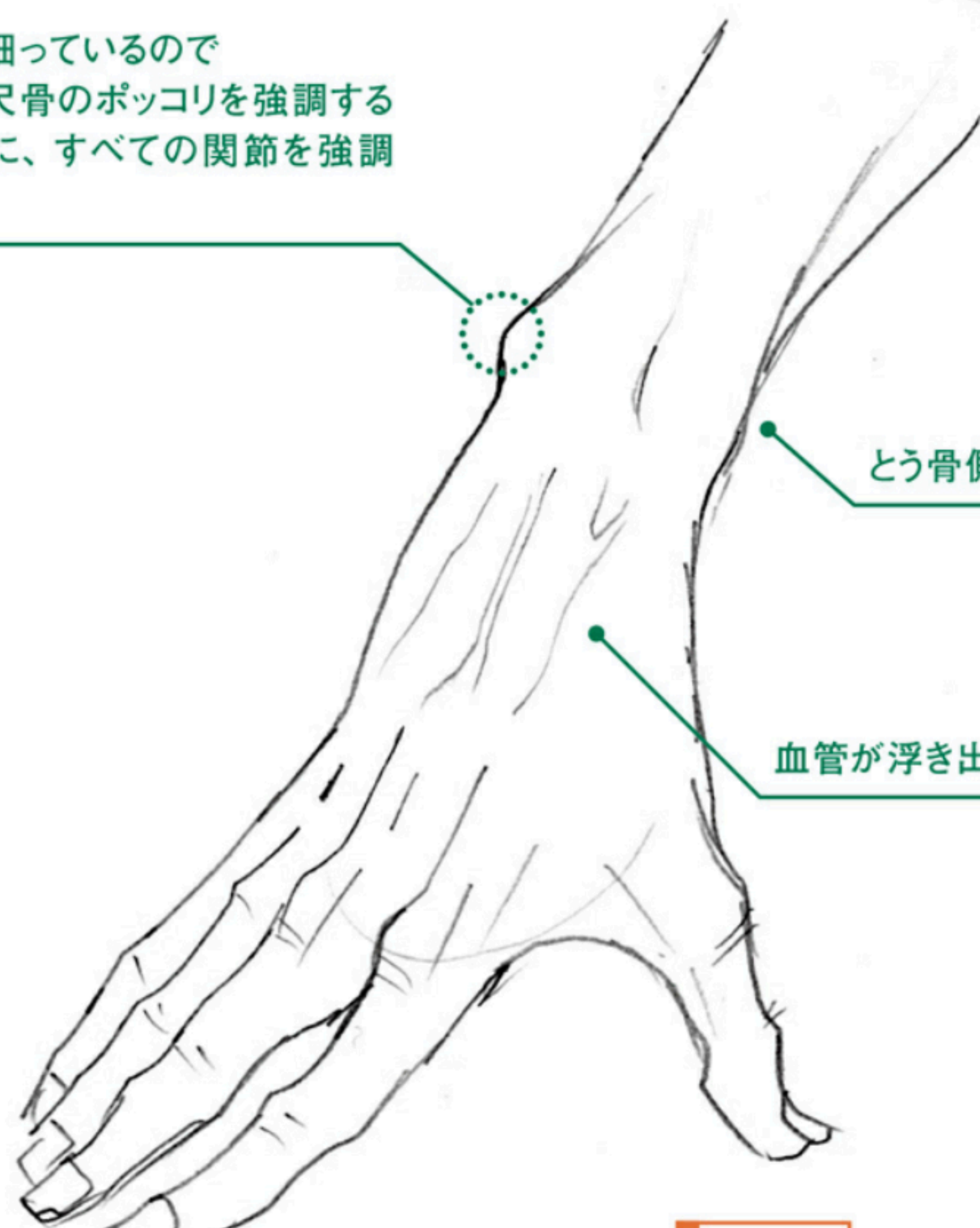
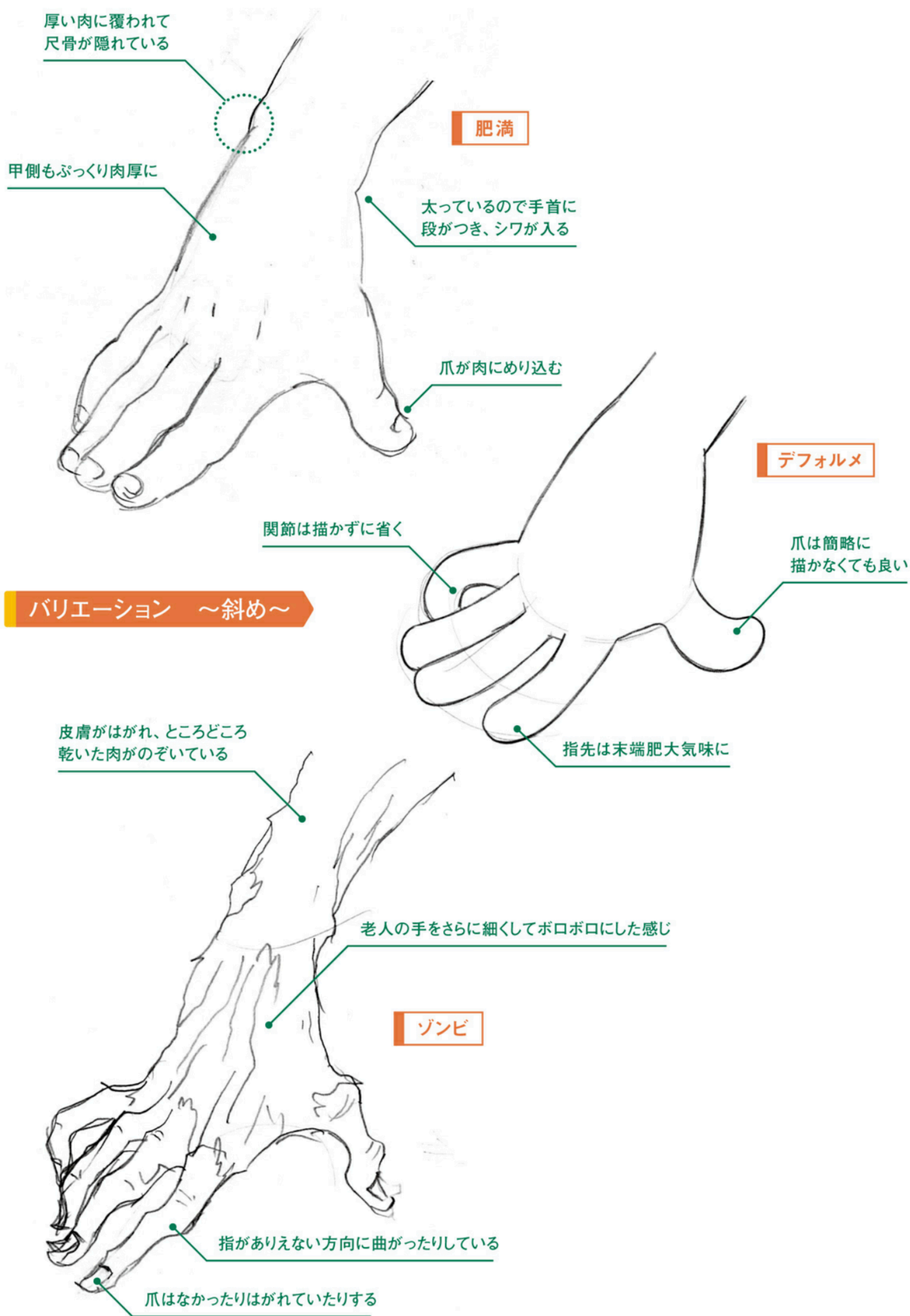
皮膚がはがれ、ところどころ
乾いた肉がのぞいている

老人の手をさらに細くしてボロボロにした感じ

ゾンビ

指がありえない方向に曲がったりしている

爪はなかったりはがれていたりする

獣人

肉厚だが、手の甲は丸く描かずにゴツく描く

手首は太く
いかにも骨太な感じに

血管の筋はハッキリと浮き立たせる

関節を強調して描く

爪は大きく
四角く、厚く

昆虫系

柔らかい部分と硬い部分を意識して描き分ける

関節や血管などのディテールは
硬いパーツで覆われて見えない

爪はカギ型に

メカ系

関節はボール型

関節をカバーする
金属のパーツ

ロボットにとって関節は弱
点なので、各関節部分を
厚いパーツで覆い隠す

02 横側から描く

「開いた手」を外側から見た絵にチャレンジしてみましょう。この方向は、自分の手をそのまま見て描くのは難しいので、自分の手を鏡に映して観察するといいでしょう。この方法なら右利きの人も、自分の左手を映しながら右手の絵を描くことができます。

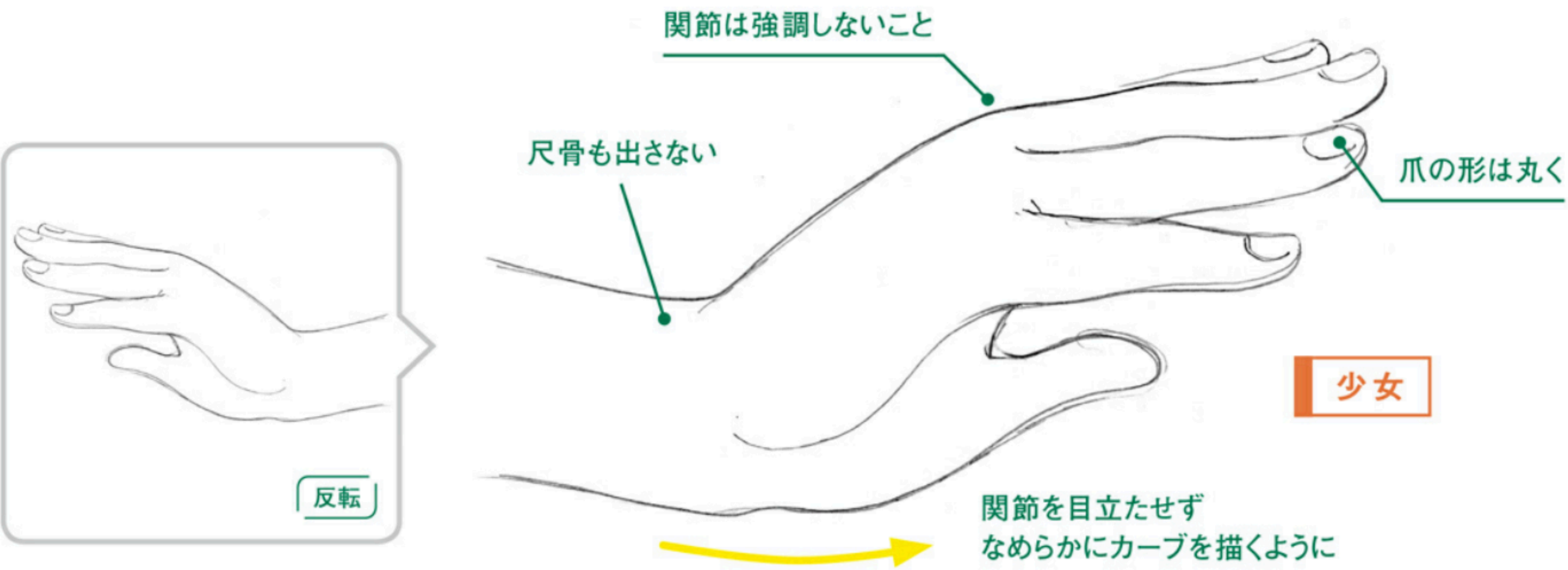
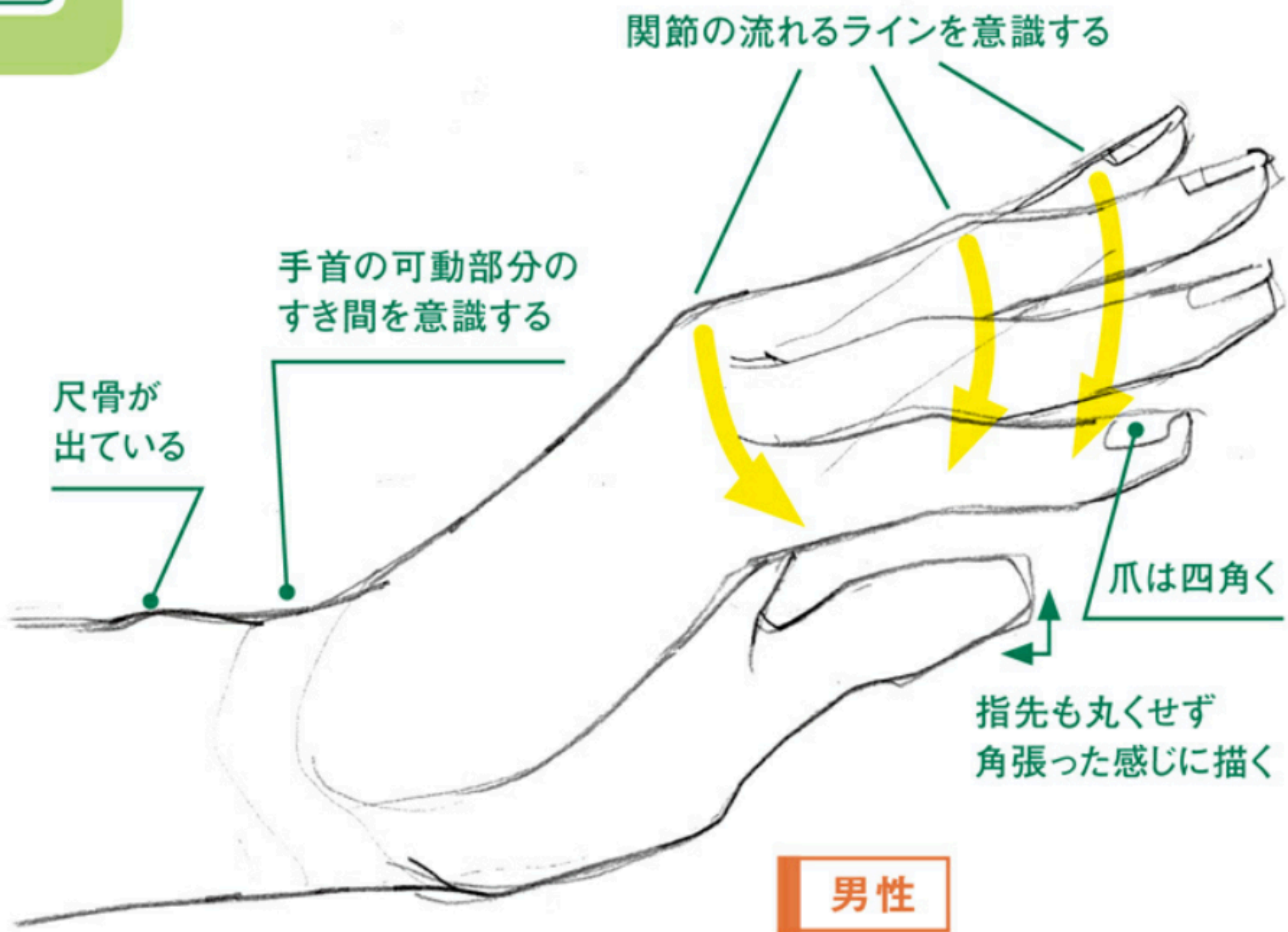
いろいろな人の手 ～横～

関節の流れるラインを意識する
手首の可動部分のすき間を意識する
尺骨が出ている
爪は四角く
指先も丸くせず角張った感じに描く
男性
反転

女性の爪はふくらませて厚めに描く
爪の形は丸みを帯びた縦長に
尺骨を目立たせないように注意
指先に向かって細くなり、先端は丸く
女性
反転

関節は強調しないこと
尺骨も出さない
爪の形は丸く
少女
反転
関節を目立たせずなめらかにカーブを描くように

幼児

第2関節

第3関節

第1関節が
無いつもりで描く

骨は発達していないので
ふくよかな肉に隠れて見えない

爪は小さく丸く描く

指の長さは大人と比べて短く

爪は四角いが
角(かど)を丸く描く

尺骨は軽く出す

指の腹も丸く

反転

少年

指先よりも
目立つ四角い爪

すべての関節を
目立たせる

縦のシワを増やすと老人らしくなる

とう骨と尺骨を特に強調する

薄い手の幅

肉も薄い

老人

反転

肉にめり込んだ爪

肥満

尺骨も厚い肉に
隠れて見えない

関節が見えないほどの厚い肉

太い手首

特にこの2ヵ所には厚い肉がつく

バリエーション ～横～

関節は描かないが
関節があることは
意識して描く

デフォルメ

尺骨を意識するとリアルに
なりすぎてしまうので、要注意

死んでいるのでありえない方向に
指が曲がっている

皮膚が乾いてめくれている

爪がなかったり
はがれたりしている

ゾンビ

ゴツい関節が特徴

内側にカーブしている
長く四角い爪

尺骨を強調する

太い手首

獣人

流れのラインもゴツい

昆虫系

柔らかい関節部分を
硬いパーツが覆っている

爪がカギ型に
なっている

硬いパーツの下に隠れる関節が
柔らかいことを意識する

指先がセンサーになっている

メカ系

関節の周囲を覆っているので
パーツ部分が必然的に太くなる

03 甲側から描く

爪、関節、甲に走る筋など、手を表現する要素がすべて必要になる角度です。特徴をとらえやすい反面、バランスをうまくとらないと、おかしなことになるので注意が必要です。性差やキャラクターの違いを表しやすいとも言えます。

いろいろな人の手　～手の甲～

男性

流れるように関節のラインを意識する

爪は四角く

可動部分を意識して描く

尺骨

とう骨

反転

女性

爪は縦長に長く描く

指は細く長くなめらかに

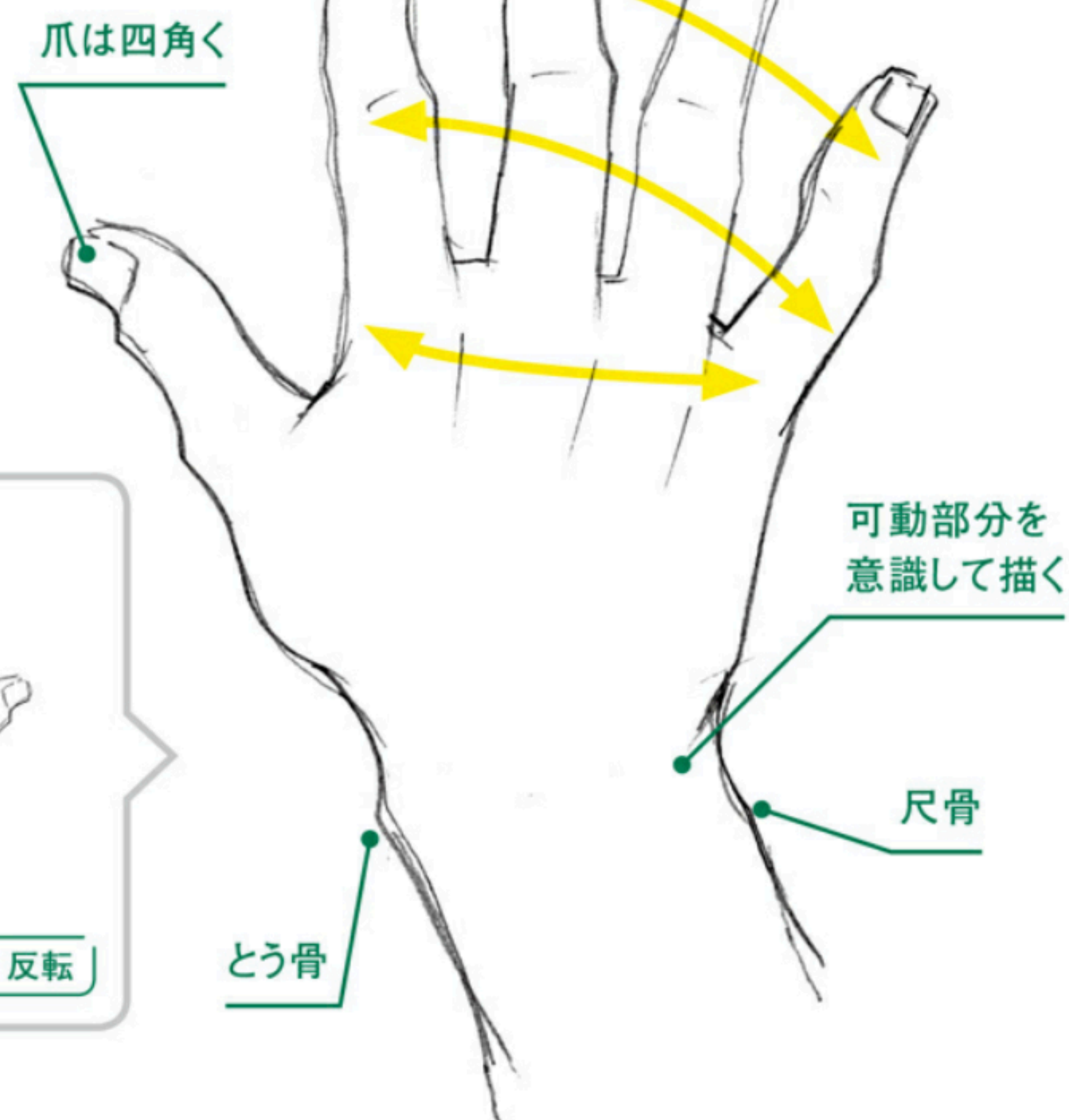
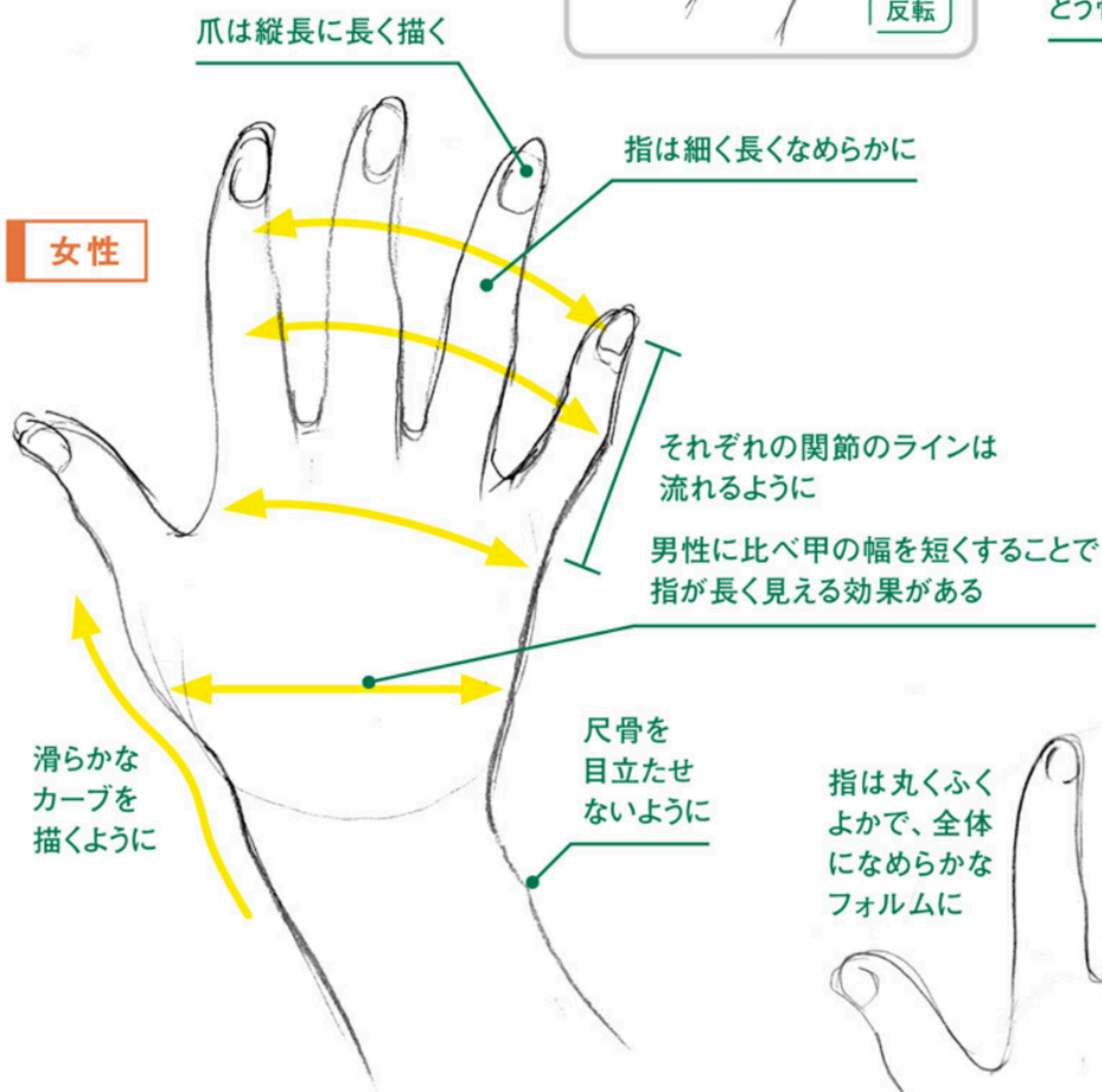
それぞれの関節のラインは流れるように

男性に比べ甲の幅を短くすることで指が長く見える効果がある

滑らかなカーブを描くように

尺骨を目立たせないように

反転

少女

爪は丸く描く

指は丸くふくよかで、全体になめらかなフォルムに

小指は立て気味に

関節は出さず、代わりにえくぼのようなくぼみを描く

手の甲と手首の幅に差をつけない

反転

幼児

爪は小さく丸く描く
関節は描かずに、くぼみを描く
手首は2ヵ所にシワが入る
とう骨も尺骨も
隠れている

少年

爪は角を丸く描く
手の甲は、縦の長さが
横の幅より短くなるように
とう骨
尺骨
反転

老人

各関節にシワが入る
血管を浮き立たせる
手の甲と手首の間を
薄く細くする
爪は指より
目立つように、
四角く大きめに
尺骨を意識して描く
とう骨も
目立たせる
反転

指が太いので
指と指の間も狭くなる
めり込んだ爪
肥満
関節の上にも肉がつき
隣の指との間にくぼみが出る
とう骨も尺骨も
厚い肉の下で見えない
手首に
シワが寄る
太い手首

バリエーション ～手の甲～

小指はいちばん端なので
常に内側（親指側）に
向けておく
デフォルメ
骨を表現するとリアル
になるので省略するが
手首の伸びる方向Ⓐ
と、手の平が伸びる方
向Ⓑの違いは守る
B
A
関節があらぬ方向に
曲がっている
爪もはがれている
ゾンビ
皮膚のめくれた部分から
飛び出した骨

獣人

厚く四角い爪
切らないので長く伸びている

関節はすべてゴツく表現する

関節はすべて
ゴツく表現する

第三関節も
まわりの筋と
一緒にくっきりと
出るように

太い手首

昆虫系

関節部分は
すべて硬いパーツで
覆われている

指先はセンサーに
なっている

関節部分は金属パーツによって
隠れている

とう骨や尺骨は意識せずに済むが
大事な部分を厚く覆うことで、それらしく見せる

メカ系

04 手の平を描く

指は、手の平からフラットに伸びているわけではありません。これは「手の平」を描くときに限った話ではありませんが、それぞれの指に角度がついていることを意識しないと、のっぺりとした絵になってしまいがちなので注意が必要です。

いろいろな人の手　～手の平～

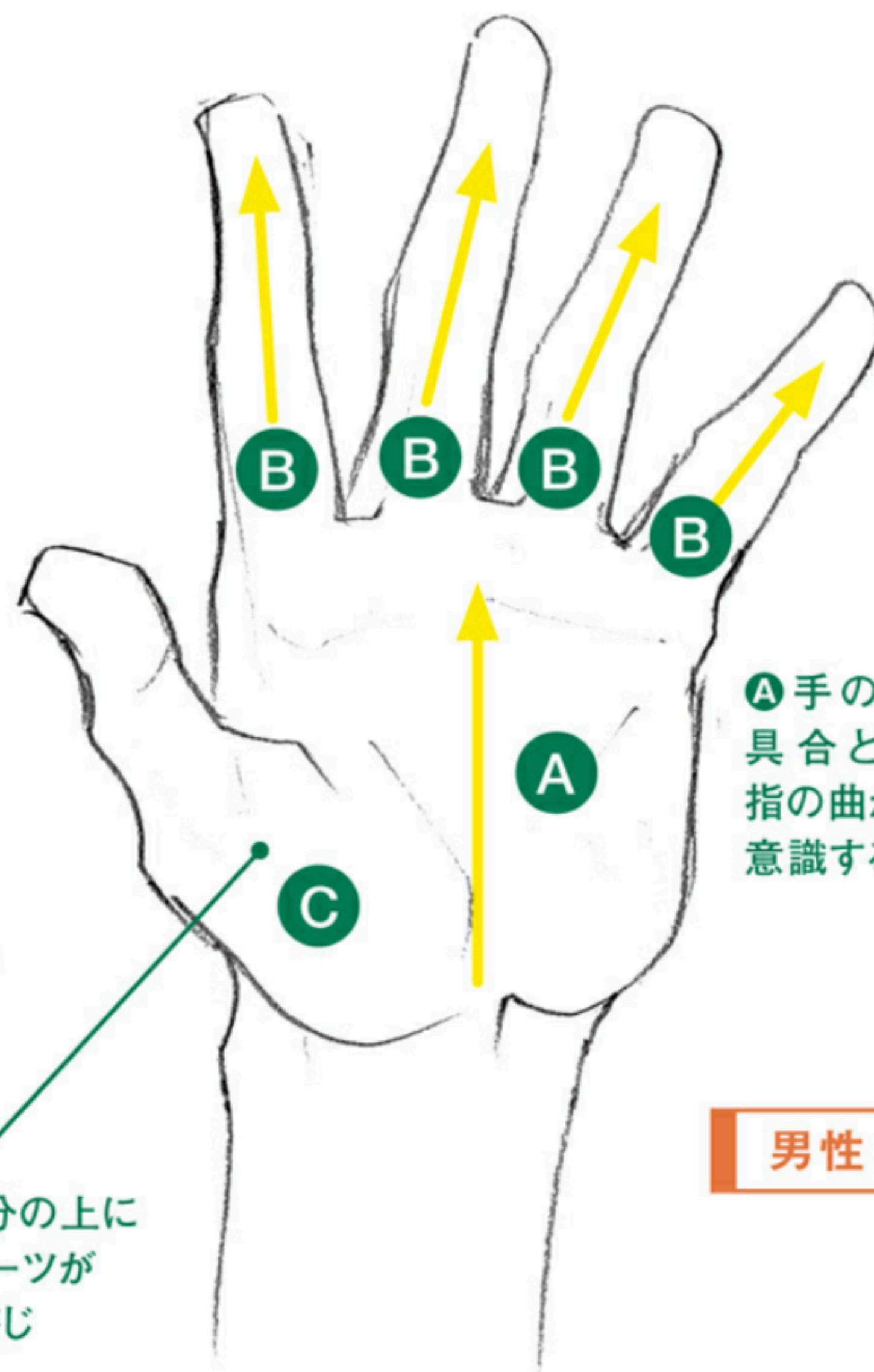
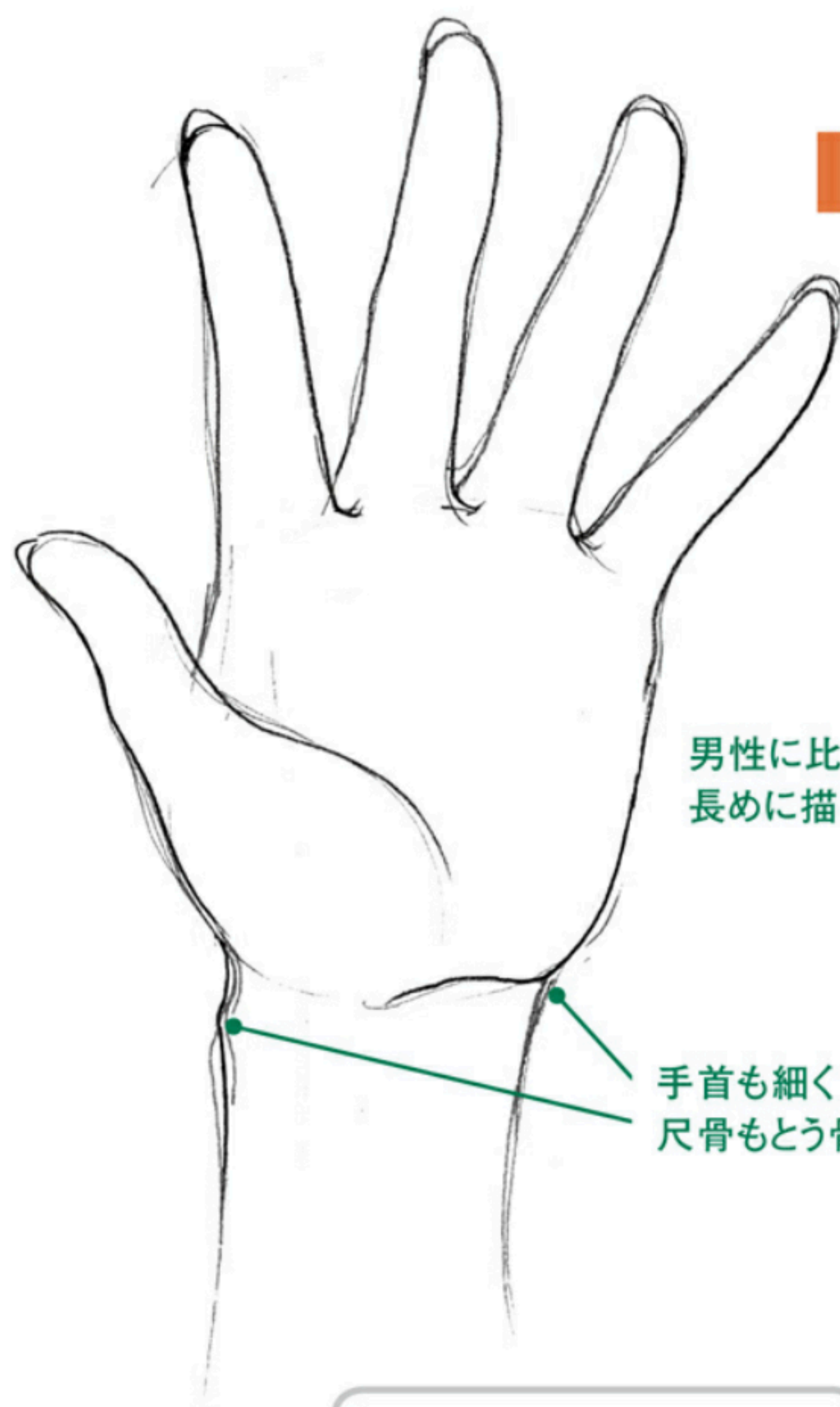
B
A
C
《横から見ると》

B B B B
A
C

Ⓐ手の平の反り具合とⒷ4本の指の曲がり具合を意識する

そのⒶの部分の上にⒸの親指パーツが乗っている感じ

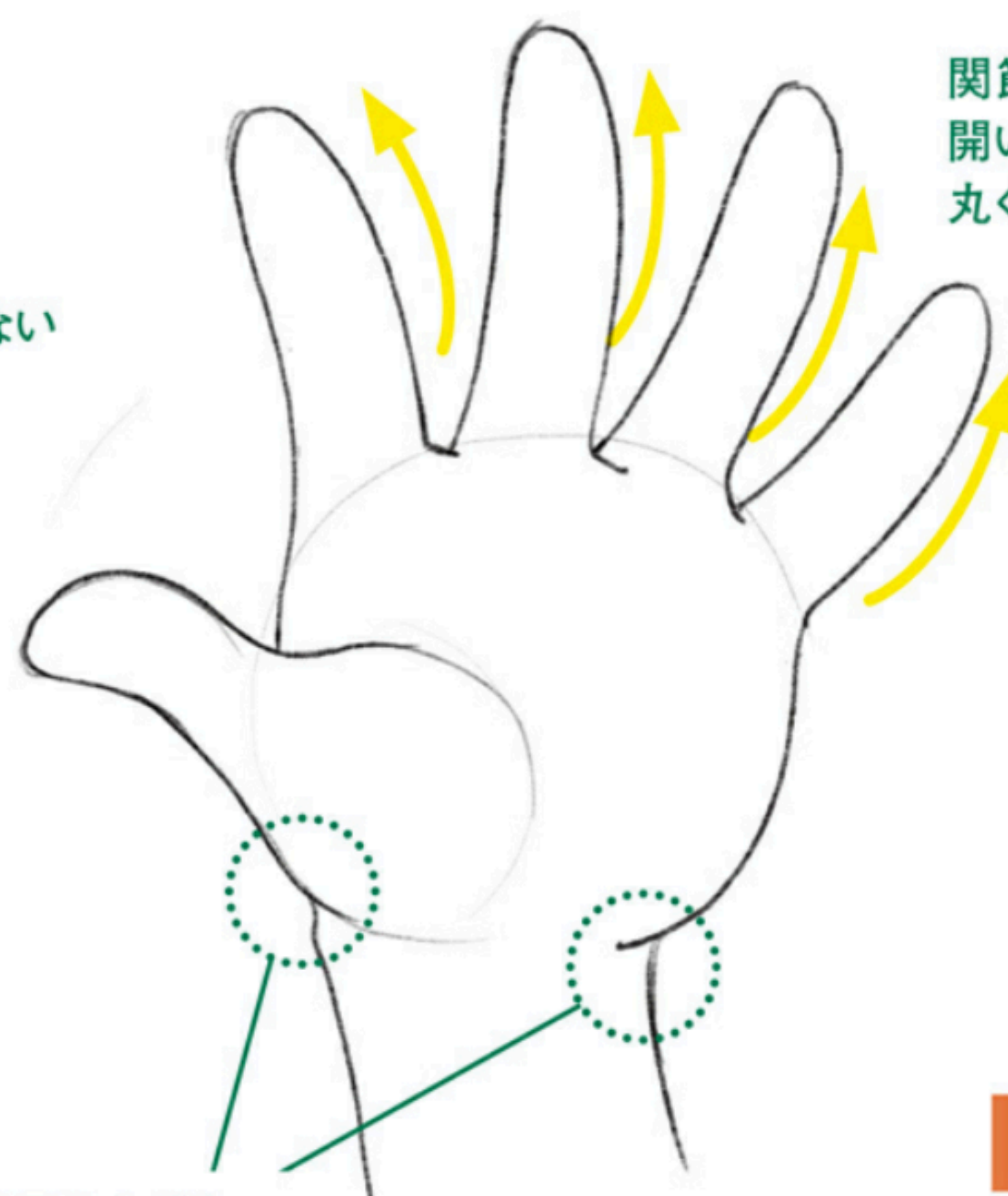
男性

反転

女性

少し爪を出すと女性らしく見える

男性に比べ、指を細くなめらかに長めに描く

手首も細く
尺骨もとう骨も強調しない

反転

関節は描かず
開いた指が
丸く反る感じにする

骨は目立たせない

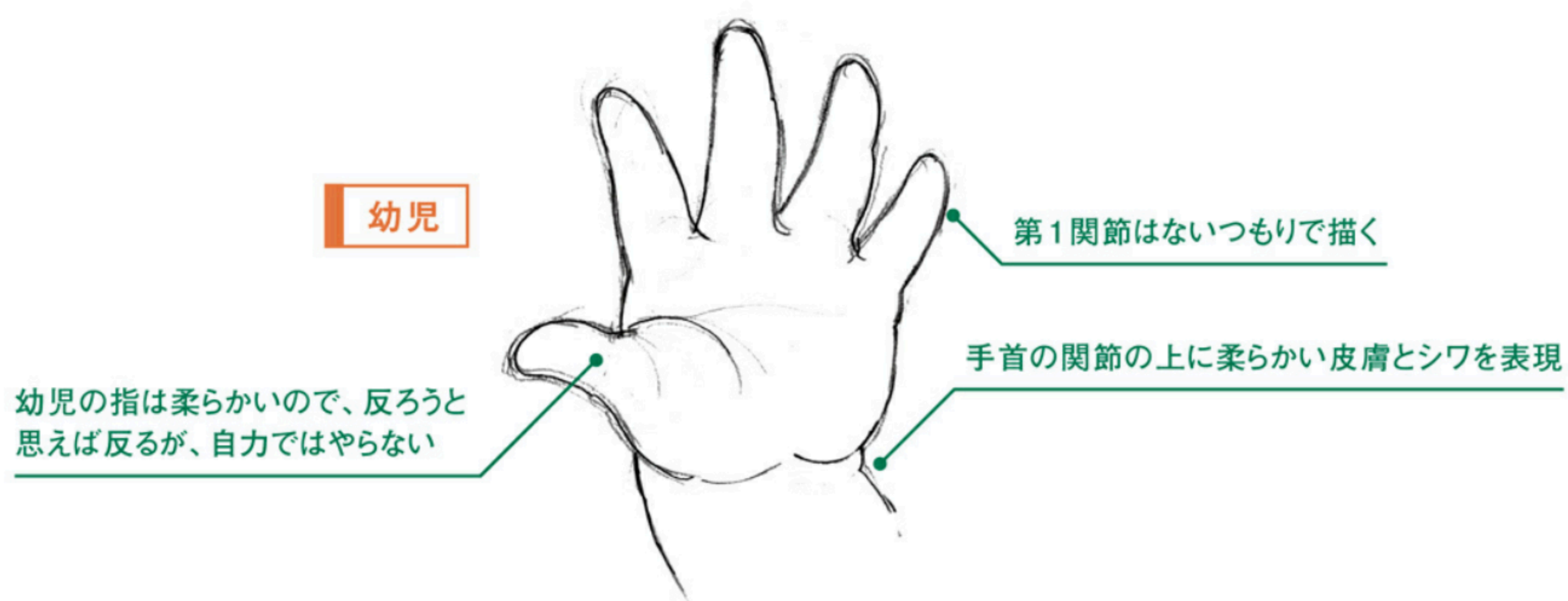
少女

反転

幼児

第１関節はないつもりで描く

手首の関節の上に柔らかい皮膚とシワを表現

幼児の指は柔らかいので、反ろうと
思えば反るが、自力ではやらない

指はウインナーのように
短く丸みを帯びている

反転

少年

手首は細く
少女よりも細さを意識する

指先に向かって細く

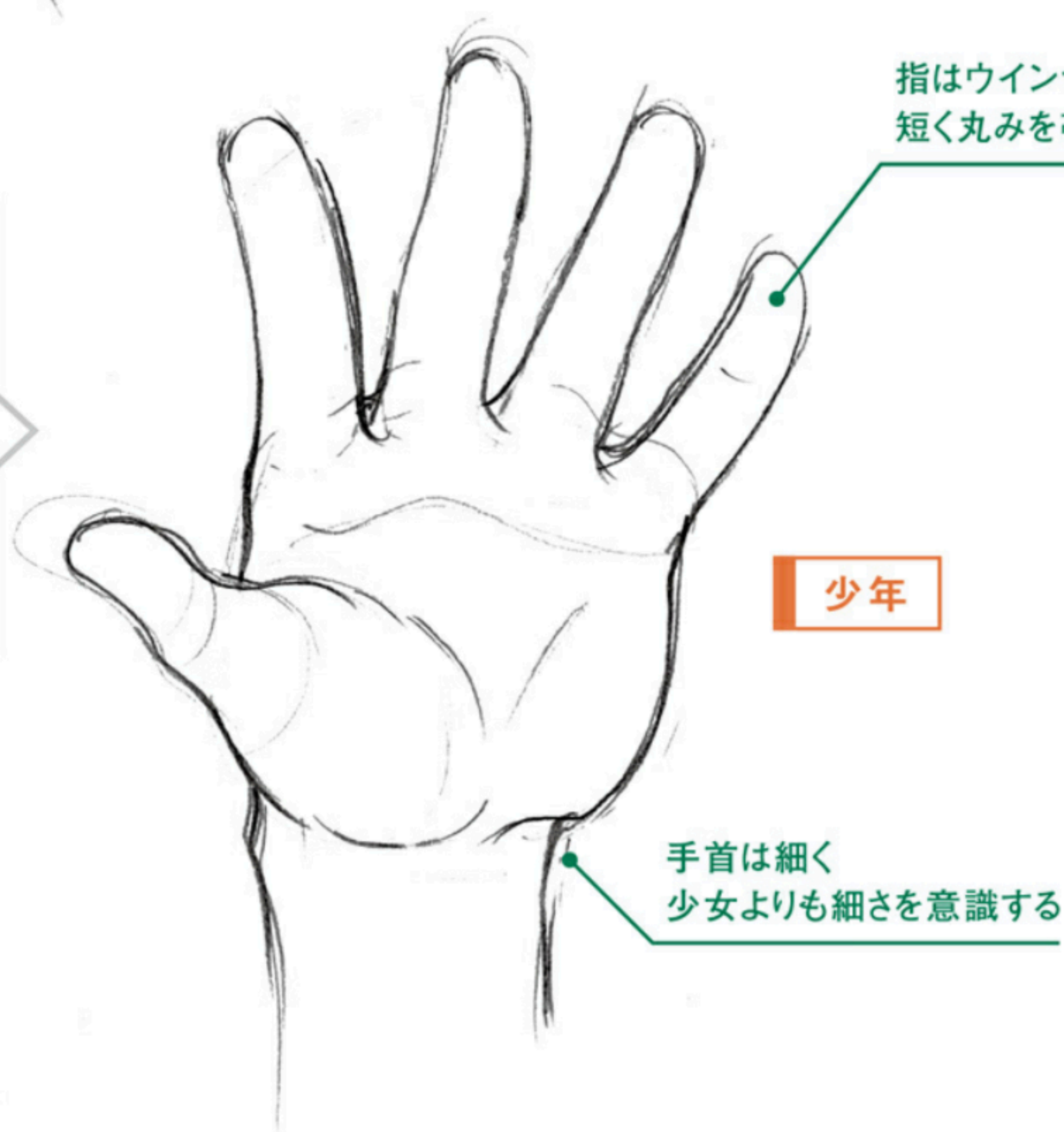
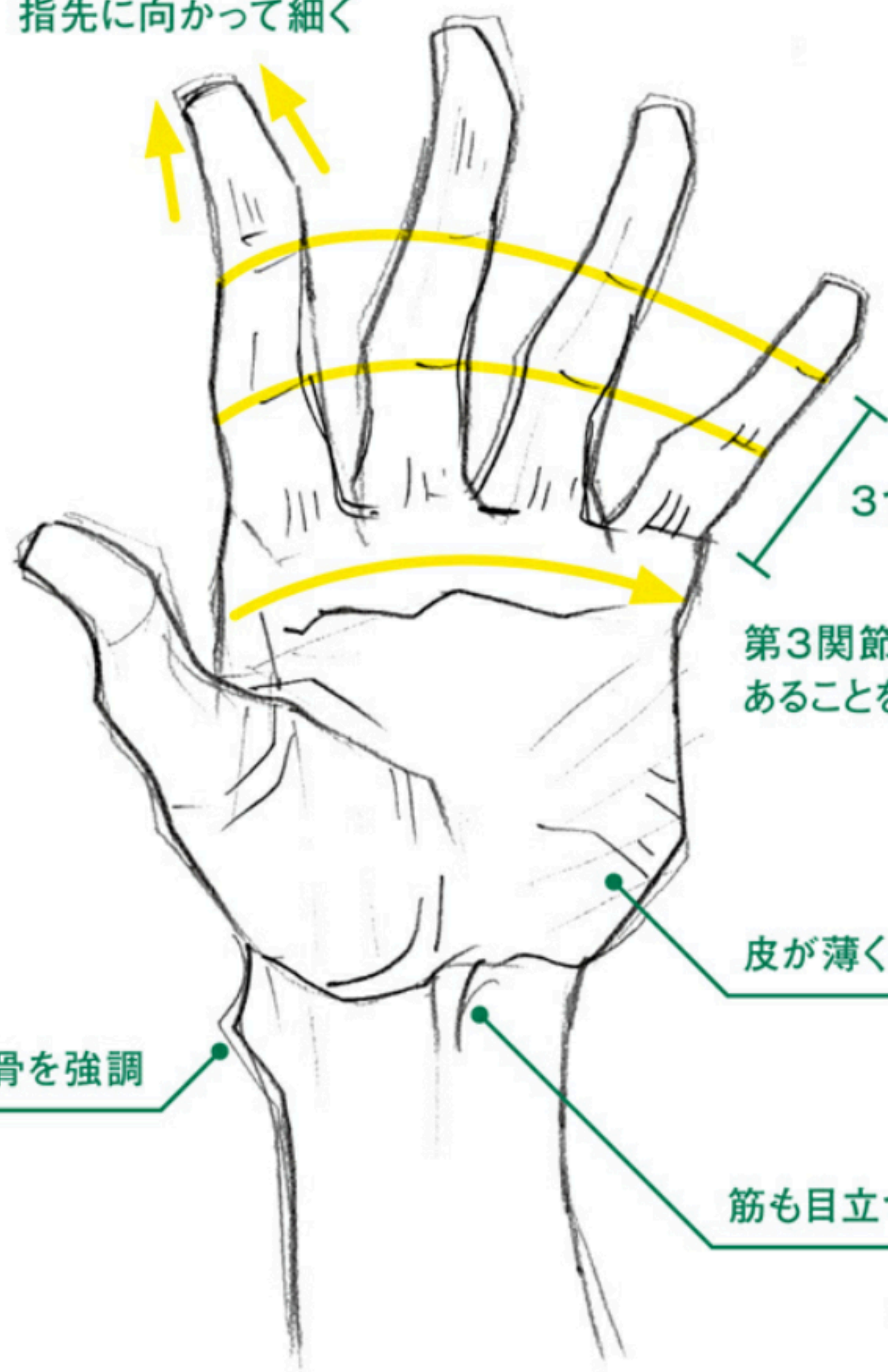
３つの関節をしっかり描く

第３関節はこのラインに
あることを意識する

皮が薄くなり、シワが寄る

尺骨を強調

筋も目立つ

反転

老人

男性や女性の手の上にひと周り肉を足す感じで
その分指のすき間がなくなる

肥満

A A

Aの部分が特に
肉厚になるように描く

手首にも肉が付き
尺骨すらも見えなくなる

太い手首

バリエーション　～手の平～

デフォルメ

関節を描かない
末端肥大気味の指

尺骨、とう骨も
表現しない

ほとんど骨と皮膚なので
肉がない分長く見える指

はがれた爪

指は木の枝のように変な形に曲がる

皮膚が薄いので
尺骨も異様に
飛び出している

接地する箇所は自然と皮がめくれている

ゾンビ

獣人

爪が長いので、はみ出して見える

鋭角で太い指

手首も太く
筋肉質に表現する

昆虫系

爪がなく
カギ爪型の指先

硬いパーツのすき間から
柔らかい関節がのぞく

関節と同じ柔らかい部分

この部分も関節と同様に
硬いパーツで覆われている

メカ系

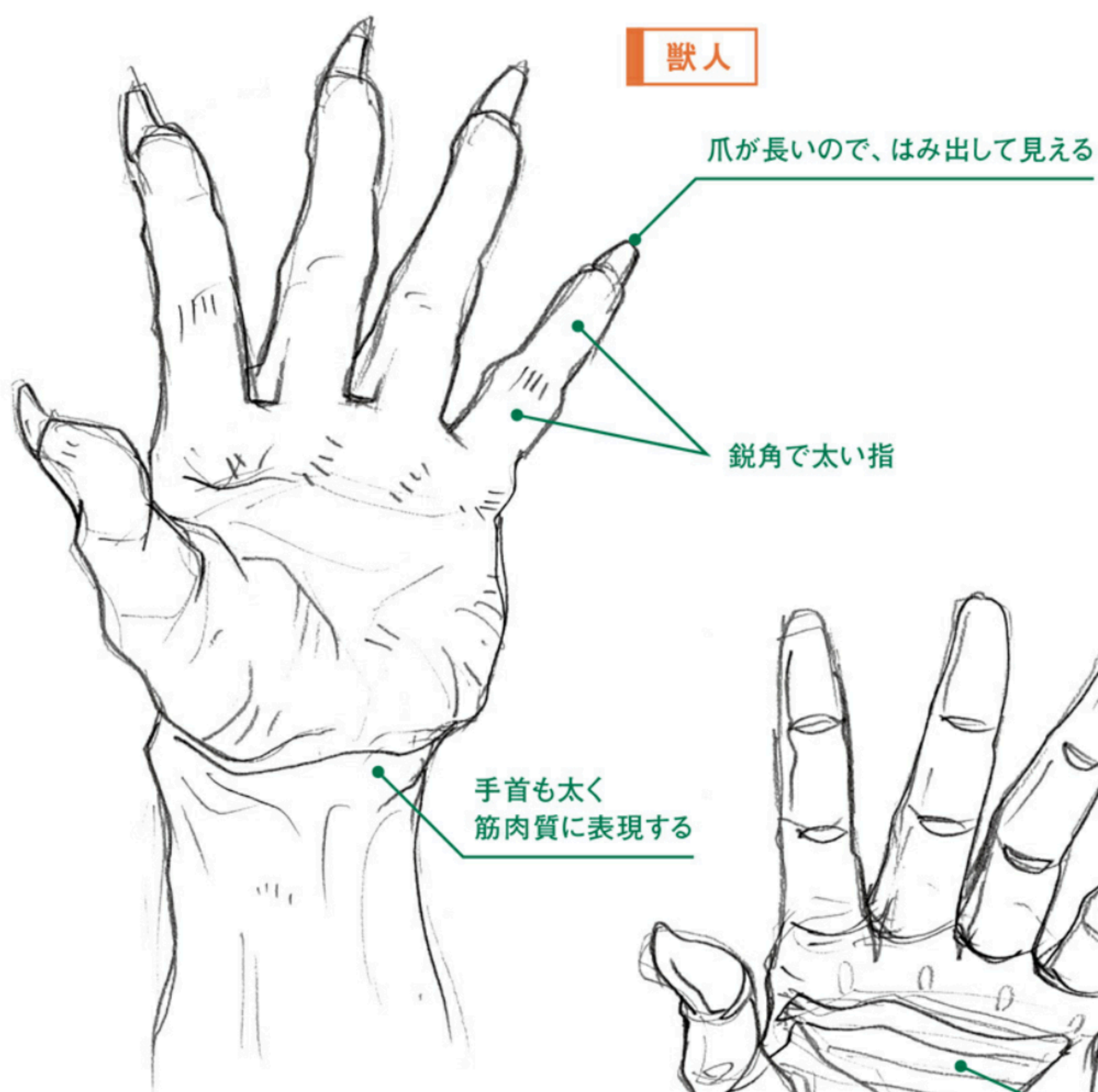
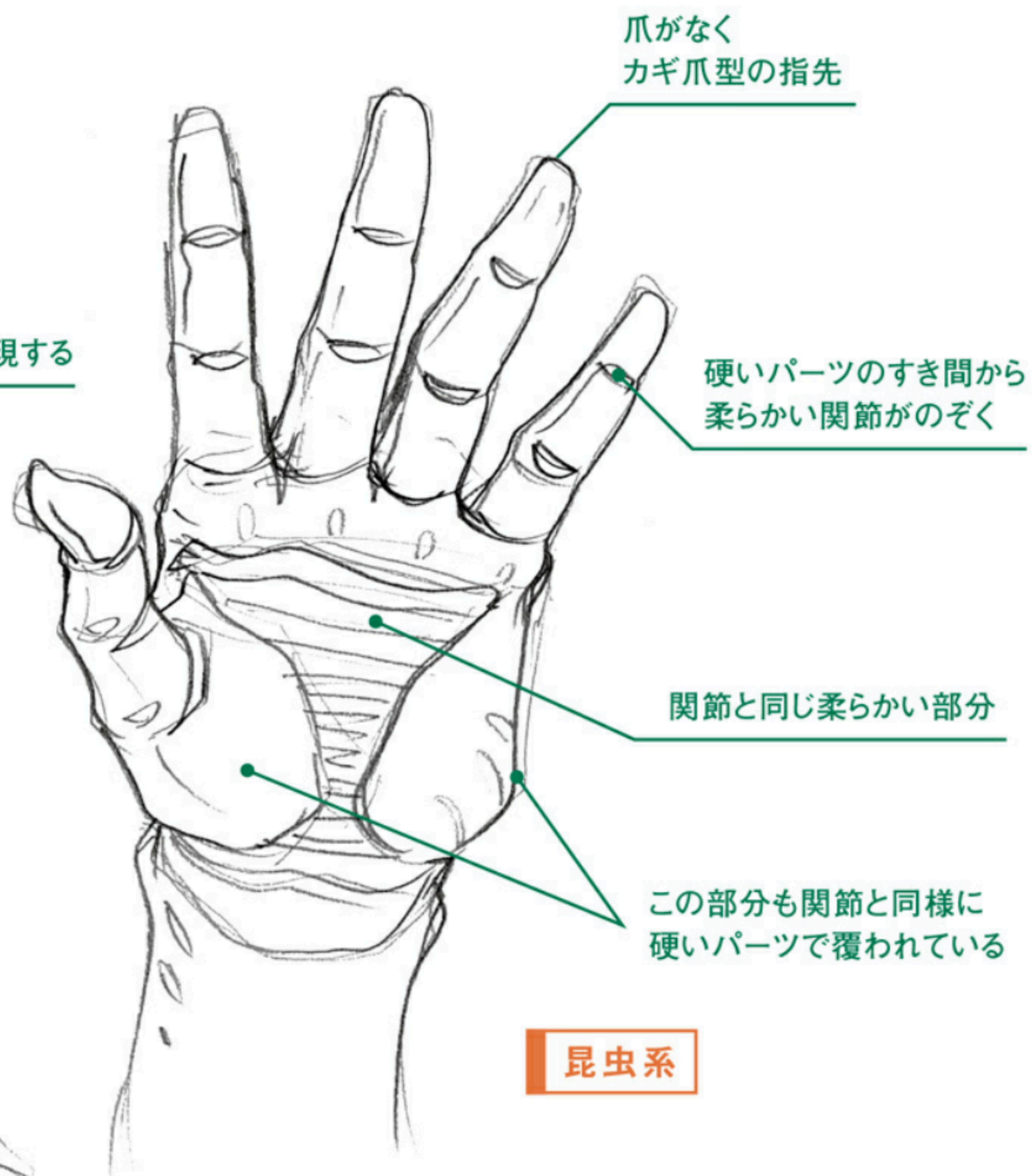
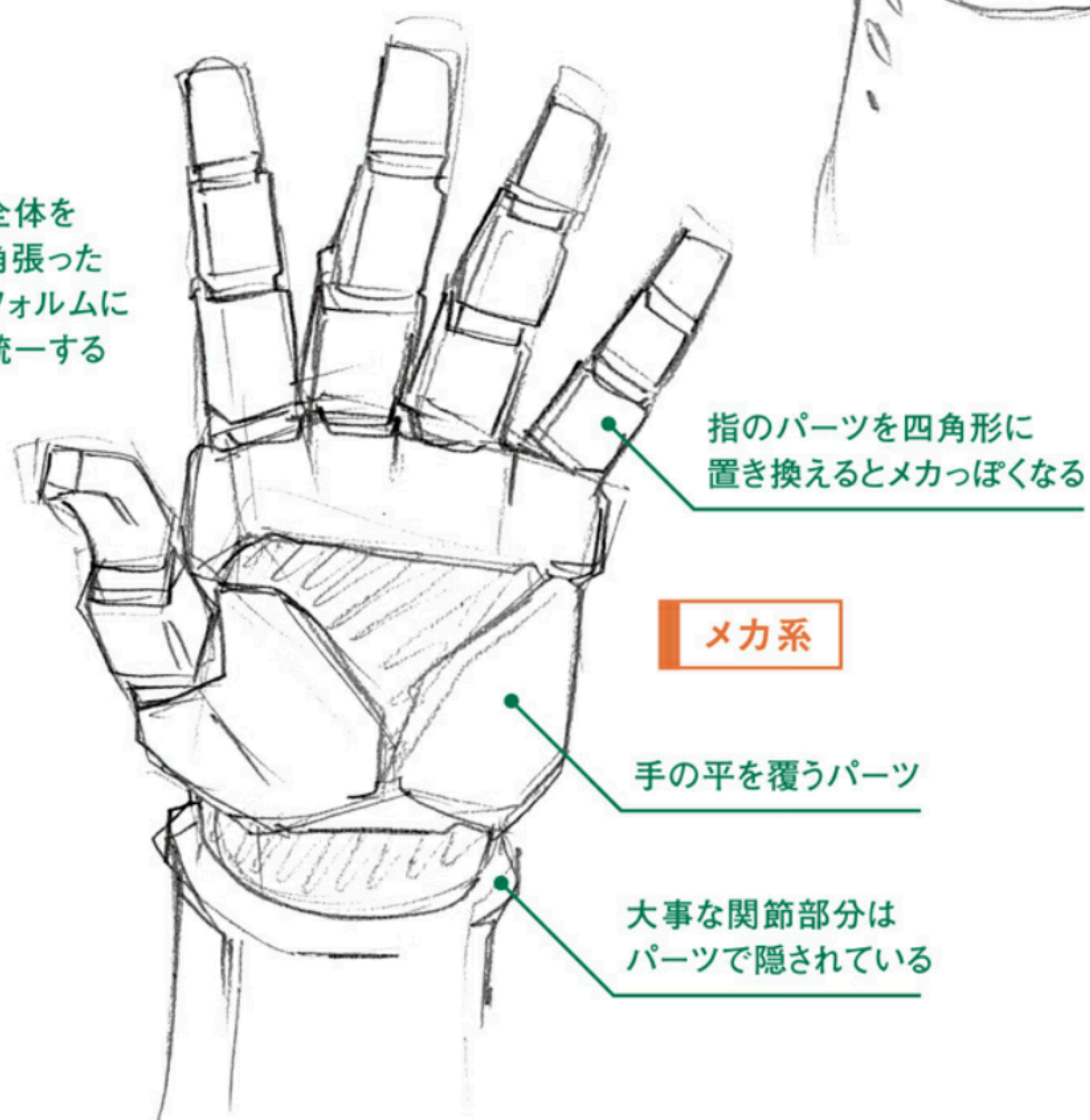
全体を
角張った
フォルムに
統一する

指のパーツを四角形に
置き換えるとメカっぽくなる

手の平を覆うパーツ

大事な関節部分は
パーツで隠されている

LESSON

2

「握り拳」を描く

手を握りしめた姿を、手の平側から見て描いてみましょう。指の関節や骨の浮出し方など、しっかりと意識をして描くことにより、リアルな拳を描くことができます。

▶ 握り拳を描くときのポイント

握った手は、握り込んだ指の形状にさまざまなポイントが隠されています。人さし指は、他の指に比べ飛び出していますし、小指の曲がり具合は思ったより角度が付いています。また、握ったときには手の平に力が入って、肉が盛り上がる点も意識して描きましょう。

Point 1

人さし指が
飛び出している

小指は（想像以上に）
内側に向かっている

2ヶ所の肉の
盛り上がりを意識する

A

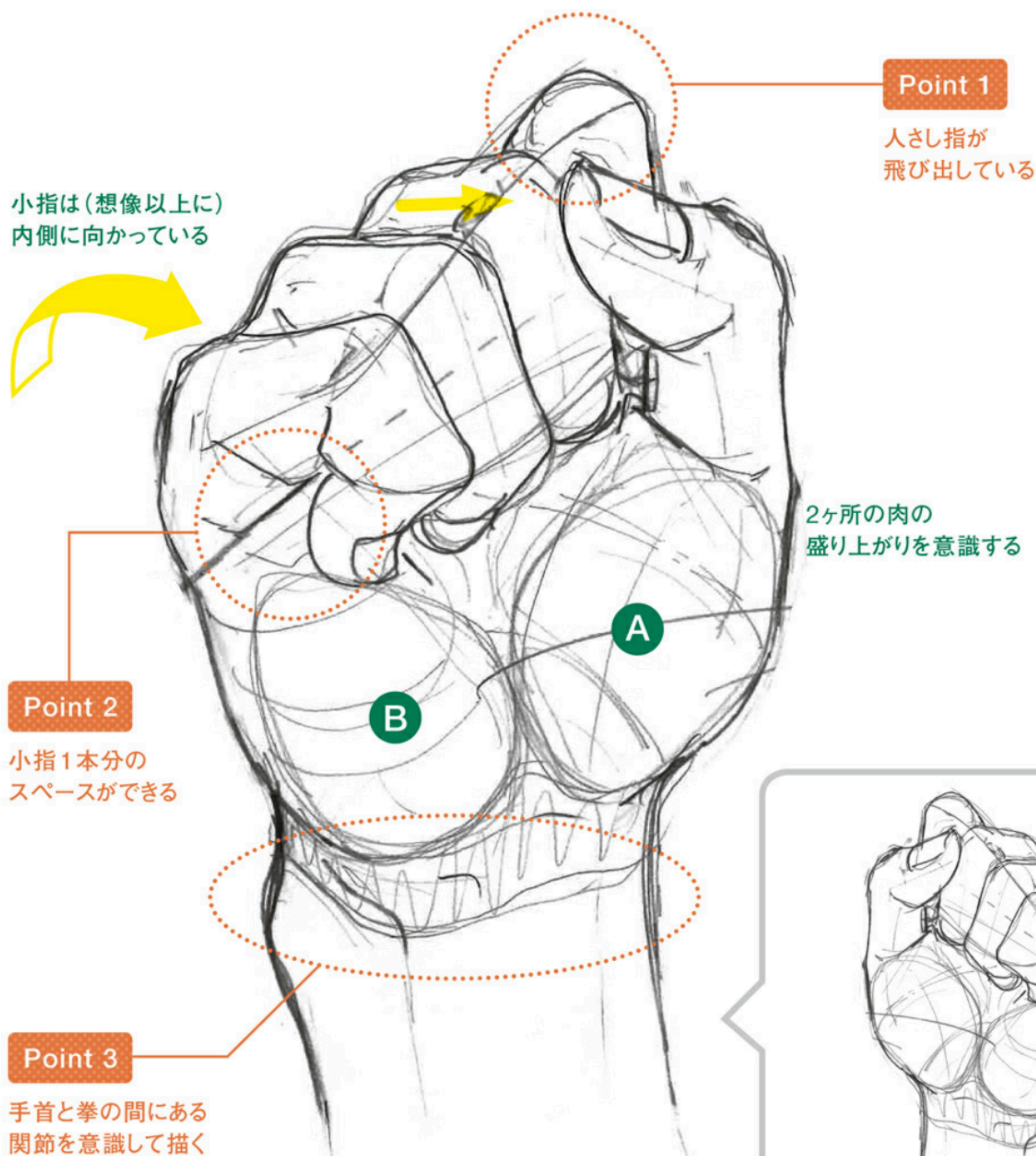
B

Point 2

小指1本分の
スペースができる

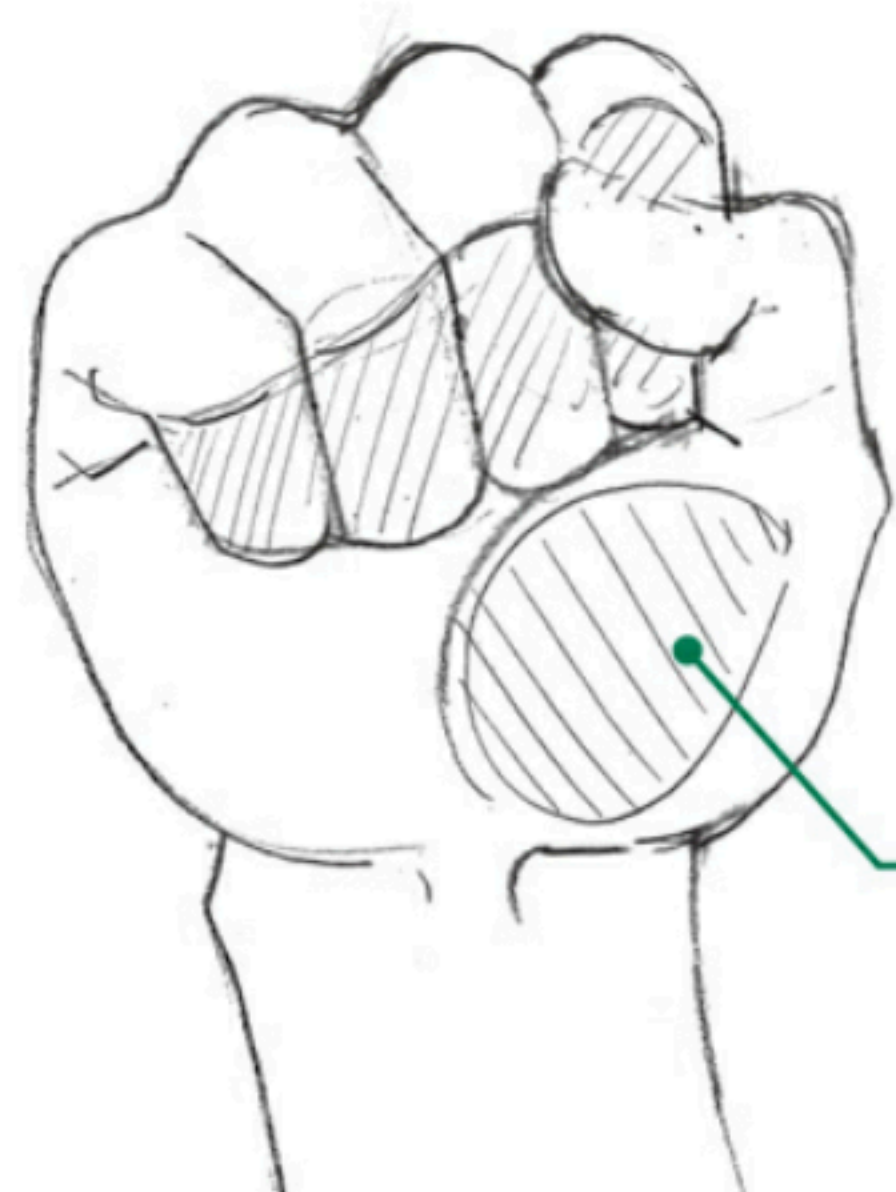
Point 3

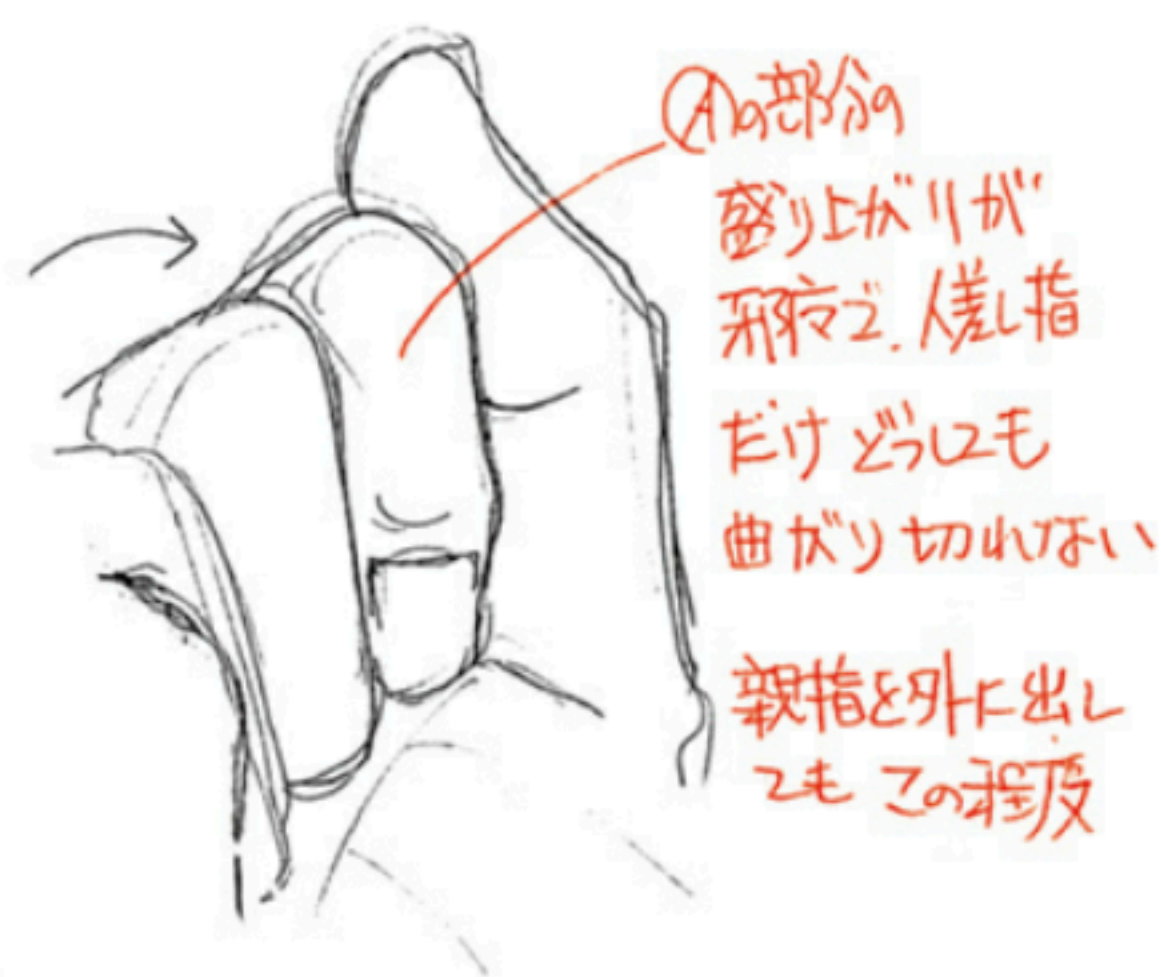
手首と拳の間にある
関節を意識して描く

反転

Point 1 人さし指だけが飛び出している

人さし指が、他の３本の指と同じように曲げられないのは、親指のせいです。親指を曲げたとき、親指につながる手の平の肉が邪魔して曲げきれないのです。親指を曲げなければ、他の３本と同じように曲げられます

Ⓐの部分の盛り上がりが邪魔で、人差し指だけどうしても曲がり切れない

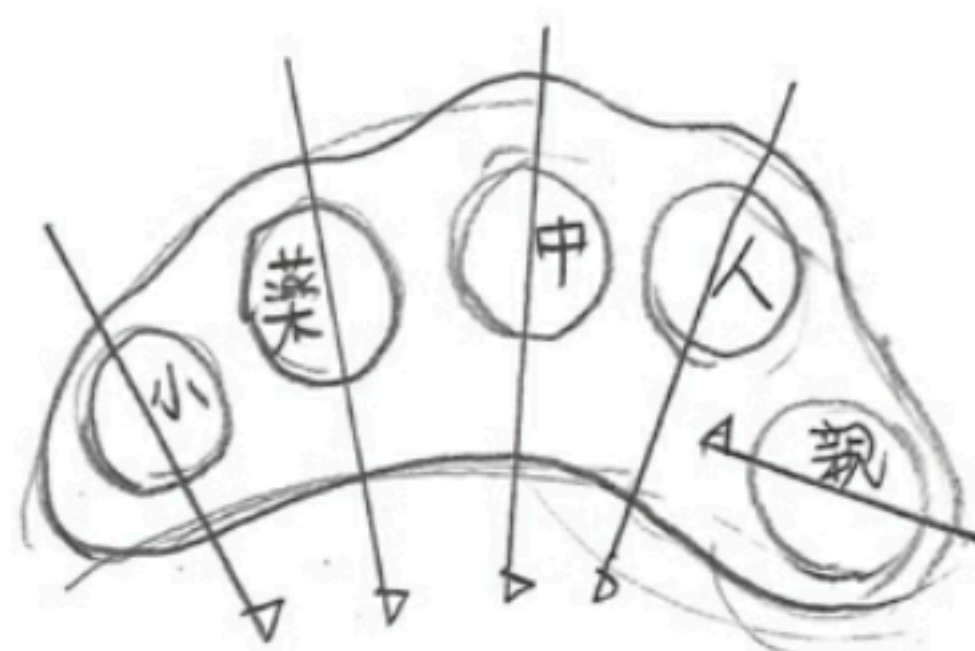
親指を外に出してもこの程度

ココの筋肉が
曲げの邪魔をする

握り拳で親指を曲げなければ
人差指は引っ込む

Point 2 手を握ると小指１本分のスペースができる

手を開いたときに、指と指の間にある隙間ですが、指を曲げるとその隙間がなくなり、逆に小指の外に余裕が出ます。これがおよそ小指１本分のスペースとなり、握り拳を描くときの押さえておきたいポイントとなっています。

開

閉

小 薬 中 人 親

手の平と骨の断面図

手の平を正面から見るとわかりますが、もともと手の平の骨は湾曲しているため、人さし指〜小指までは、手の平の中心に向かって傾いています。

Point 3 手首と拳の間にある関節を意識して描く

手首と拳の間にある関節の曲がり方や太さは、十分意識して描く必要があります。あまり角度を付けすぎると、とても不自然なイラストとなります。また、拳に対しての手首の太さで、子供⟷大人、男性⟷女性と見え方が変化します。

01 手の平側から描く

まずは拳を握ったときの手の平方向から見た絵を描いてみましょう。親指と人差し指の関係をよく考えてください。第2関節のラインは、直線的にはなりませんので気をつけて描きましょう。

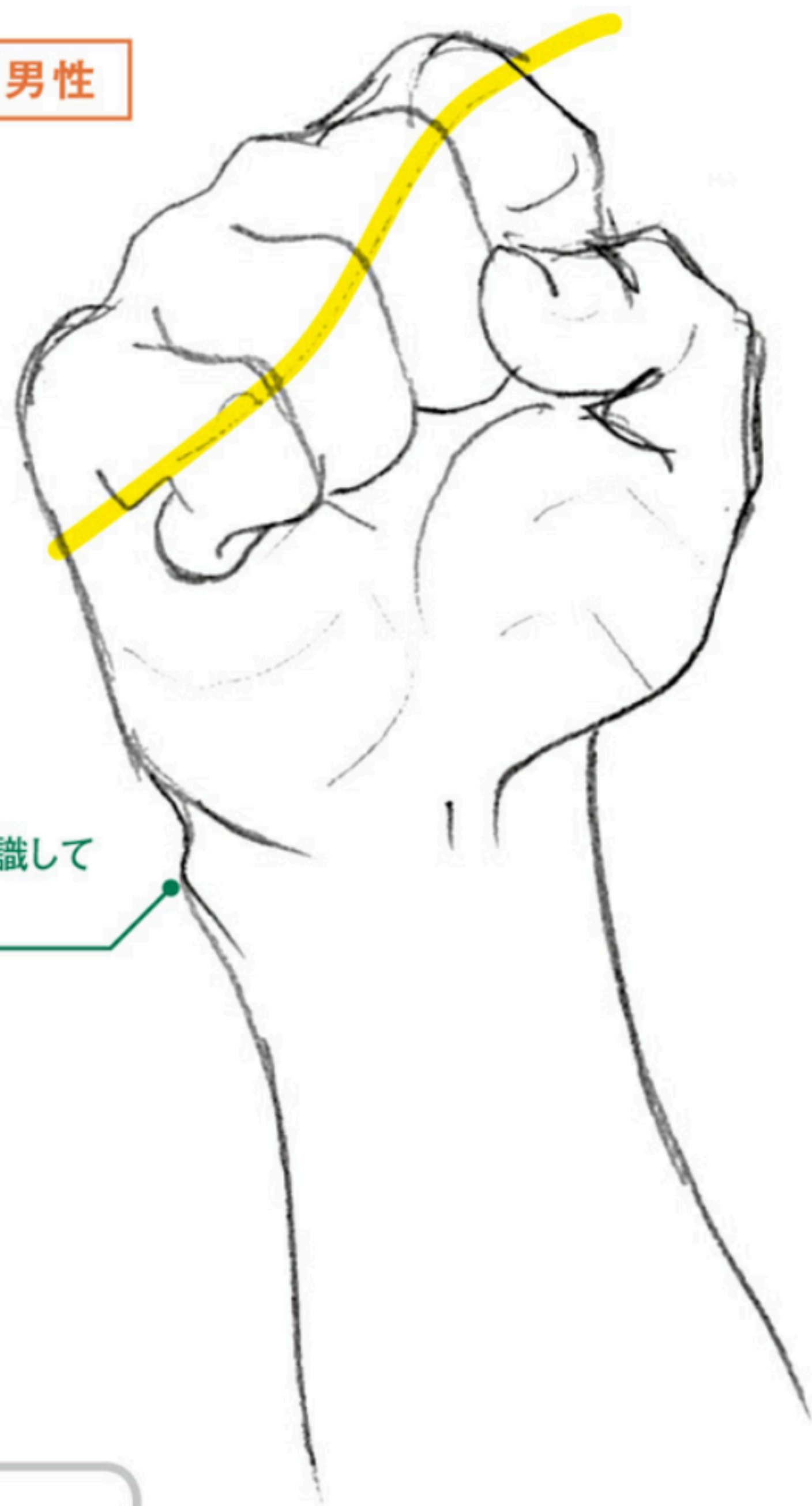
いろいろな人の手 ～手の平側～

男性

第2関節のラインの流れをしっかり描く

尺骨、とう骨を意識して力強さを表現する

反転

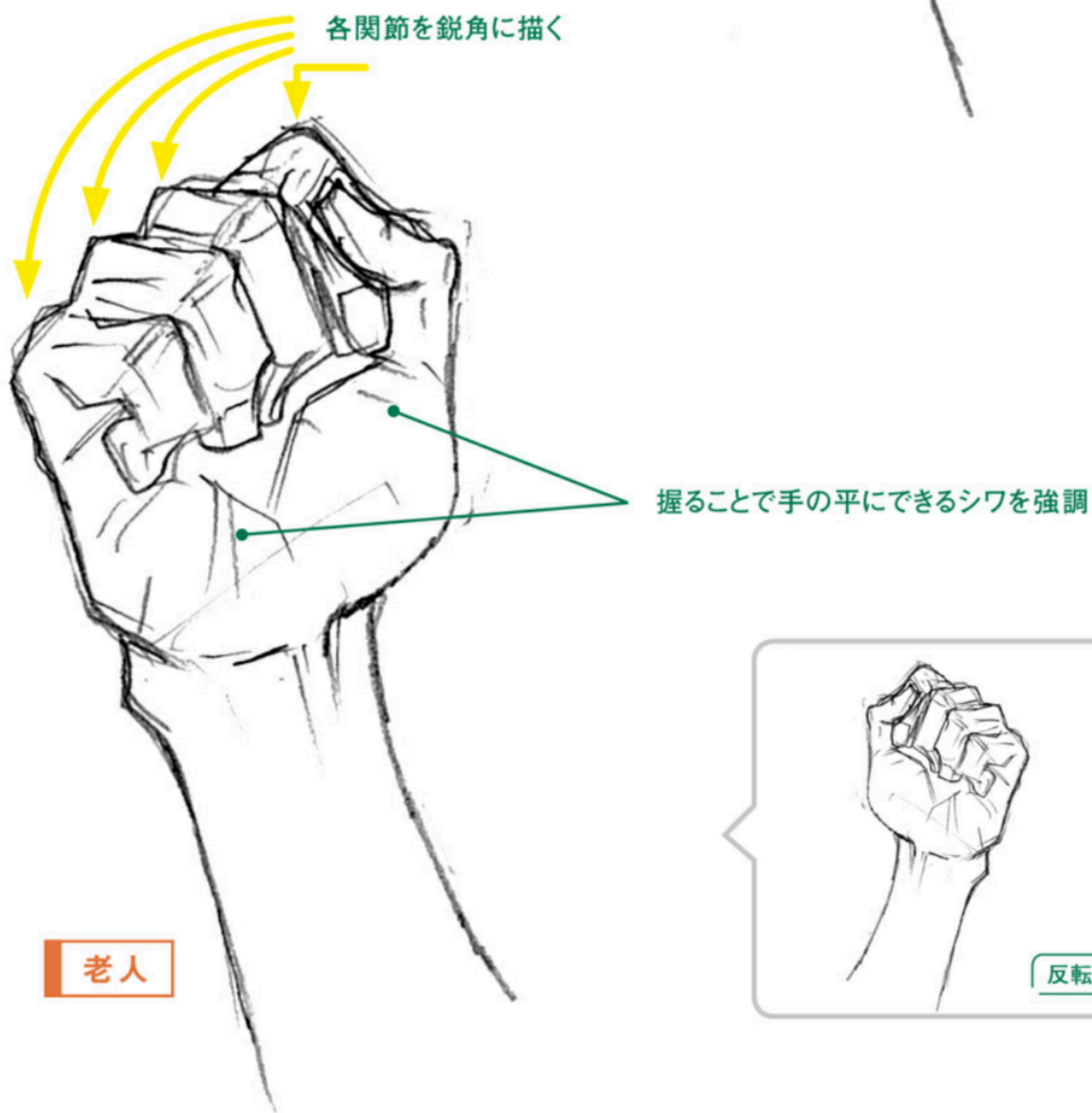
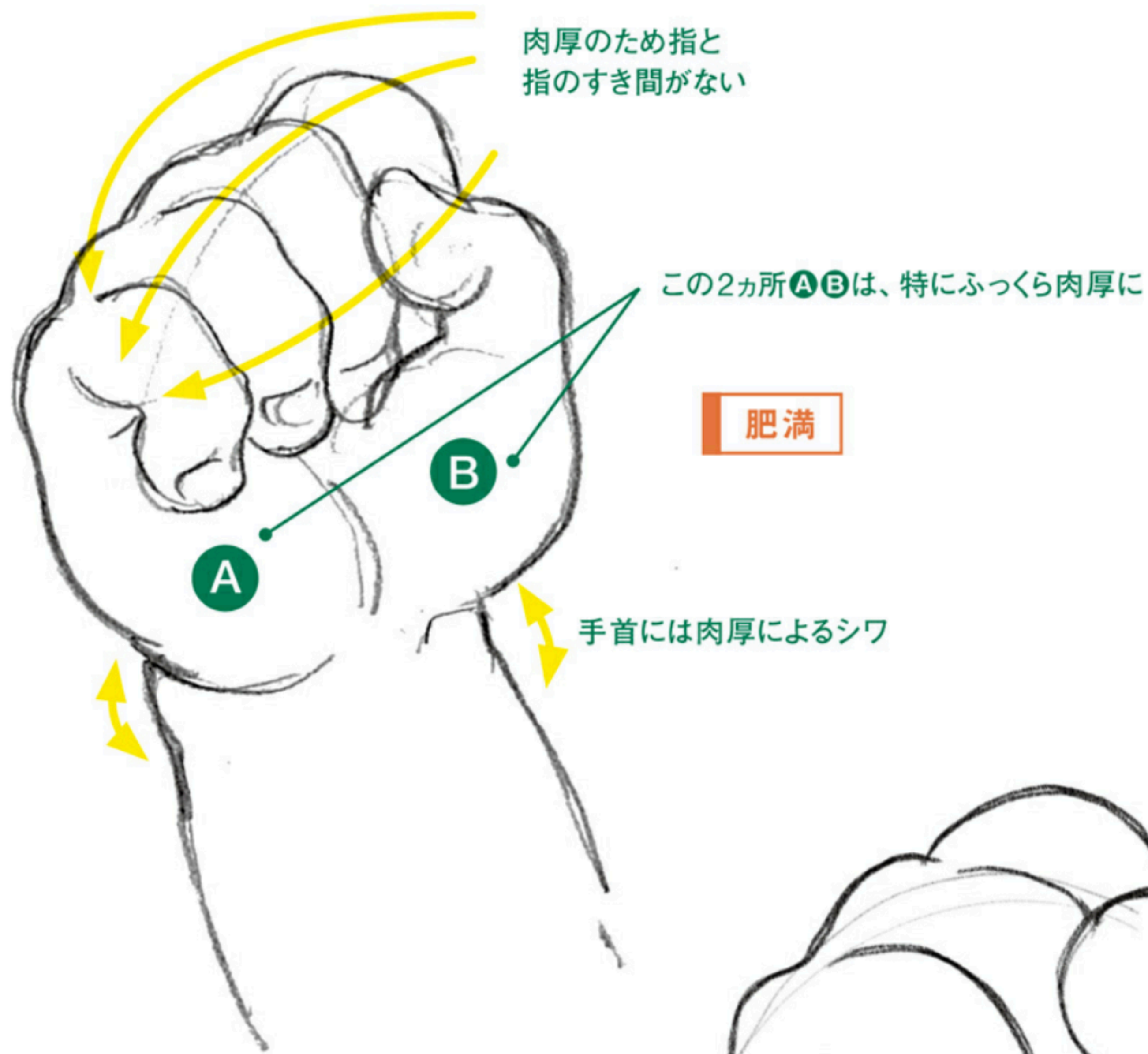
女性

男性に比べ、横幅よりも縦を長く描くなめらかなラインを重視

反転

少女

関節の凸凹を出さないように注意する

親指、小指ともに曲げすぎない

力を入れすぎず軽く握る感じに

反転

幼児は握る力が弱いので
指はしっかり曲げないこと

幼児

指は太めに描く
少し丸い感じに

反転

手の平に対して
手首を太めに描く

尺骨も柔らかめに出す

少年

各関節を鋭角に描く

握ることで手の平にできるシワを強調

老人

反転

肉厚のため指と
指のすき間がない

この2カ所ⒶⒷは、特にふっくら肉厚に

肥満

A

B

手首には肉厚によるシワ

なるべく線を少なくするのがコツ
ただし、パーツの位置が
理解できていないと
拳に見えないので注意

バリエーション　～手の平側～

デフォルメ

基本死んでいるので
力強く握らない

ゾンビ

ところどころ
皮がめくれている

獣人

関節を太く強調して描く

強く握ることで飛び出す肉

盛り上がる手の平の肉

小指が手の平に食い込む

手首とその先に
続く腕の太さを変える

目立つ尺骨

昆虫系

柔らかい関節を覆う
硬いパーツを意識する

曲がる箇所を
鋭角に描く

手首の関節部分も
柔らかい

メカ系

人間の皮膚とは違うので
硬質なフォルムを意識すること

尺骨、とう骨をカバーする
パーツで覆われている

02 甲側から描く

次は、握り拳を手の甲方向から見た絵です。指が見えないので、手としての形をしっかりと認識してから、間接の出っぱりや尺骨の飛び出しなど描いていきます。

いろいろな人の手　～手の甲～

第3関節の波型のラインを出す

尺骨もくっきりと
飛び出す感じに

親指をしっかり曲げると力強くなる

反転

男性

関節のラインを
なめらかに

女性

反転

描くカーブは
とにかくなめらかに

手首は細く

尺骨は出るが
強調しない
全体になめらかな
ラインを
意識すること

親指を曲げると
力強く見える

少女

尺骨は
意識はするが
描かない

反転

幼児

握る力がないので親指は曲げない
その方が赤ちゃんらしく見える

関節の凸凹もほとんどない

骨が出ているところはひとつもない

全体にふくよかさを意識して描く

少年

反転

尺骨は出るが
あまり強調しない

手首から腕の太さを
均一にする

大人より
指が短い
骨ラインは
出ているが
なめらかに

肉がないので
力強く握ると関節の手前がへこむ

尺骨も飛び出ている

すべての関節が
強調される

老人

反転

全体のフォルムは幼児に似ているが
幼児と違って力が入っている

指が太いので曲げようとしてもきつそう

肥満

バリエーション　～手の甲～

関節と手首の
境目がない

なるべく少ない線でまとめる

尺骨などは省略するが
あるものとして意識はしておくこと

デフォルメ

ところどころ皮膚がめくれ
中の肉が見えている

曲がり切らない指

爪もはがれている

ゾンビ

筋肉がしっかりついているので
指を曲げると肉が盛り上がる

拳を握るとここの肉も
盛り上がる

手首と腕の太さを変えると
たくましさが強調される

獣人

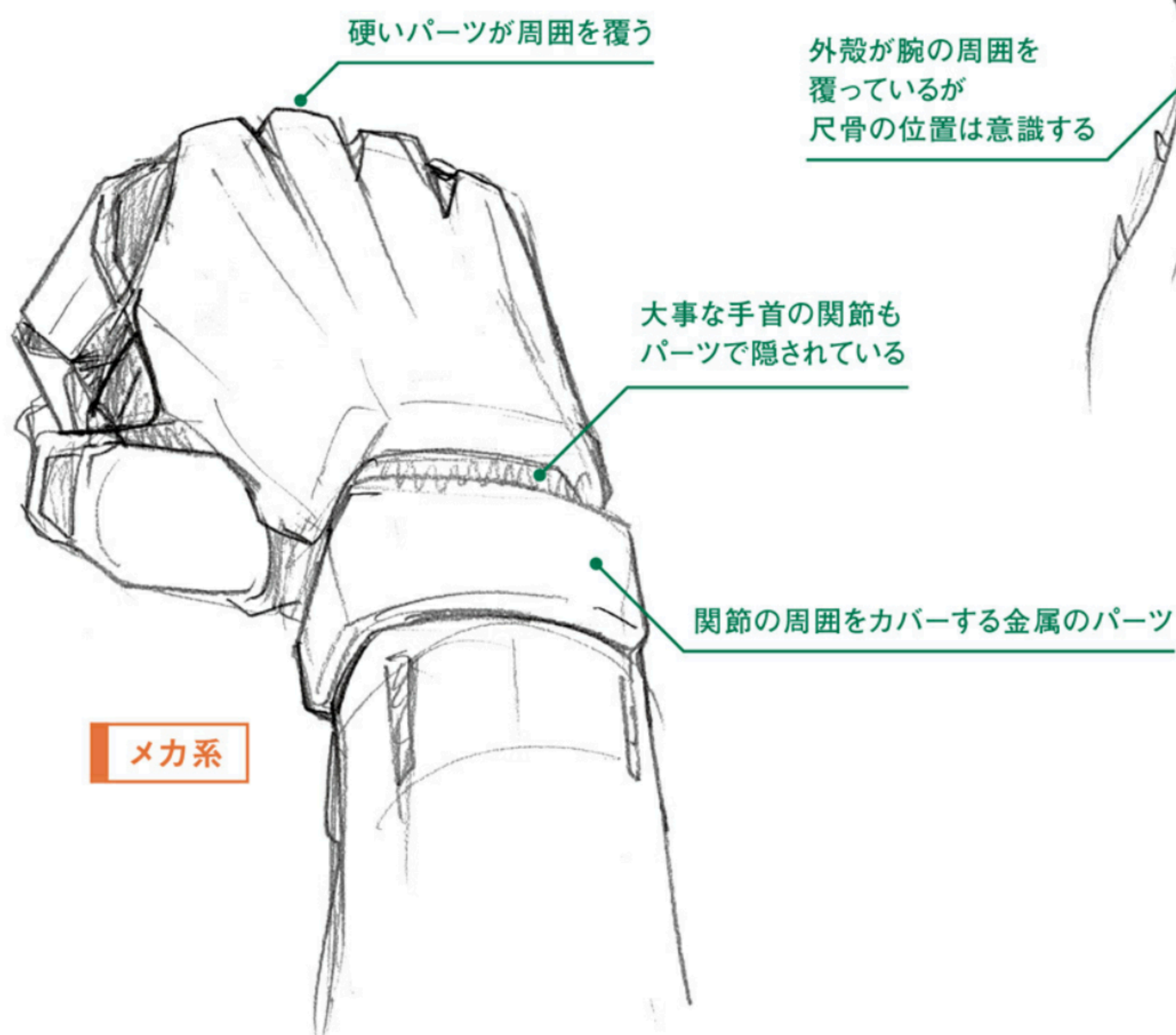
昆虫系

柔らかい関節部分は
硬いパーツで隠されている

外殻が腕の周囲を
覆っているが
尺骨の位置は意識する

硬いパーツが周囲を覆う

大事な手首の関節も
パーツで隠されている

関節の周囲をカバーする金属のパーツ

メカ系

03 正面から描く

今度はいちばん握り拳らしいとも言える、指を正面にとらえた絵を描いてみます。キャラクターにより指のすき間などが変わってきますが、指の向きは共通です。骨のつき方を考えて描きましょう。

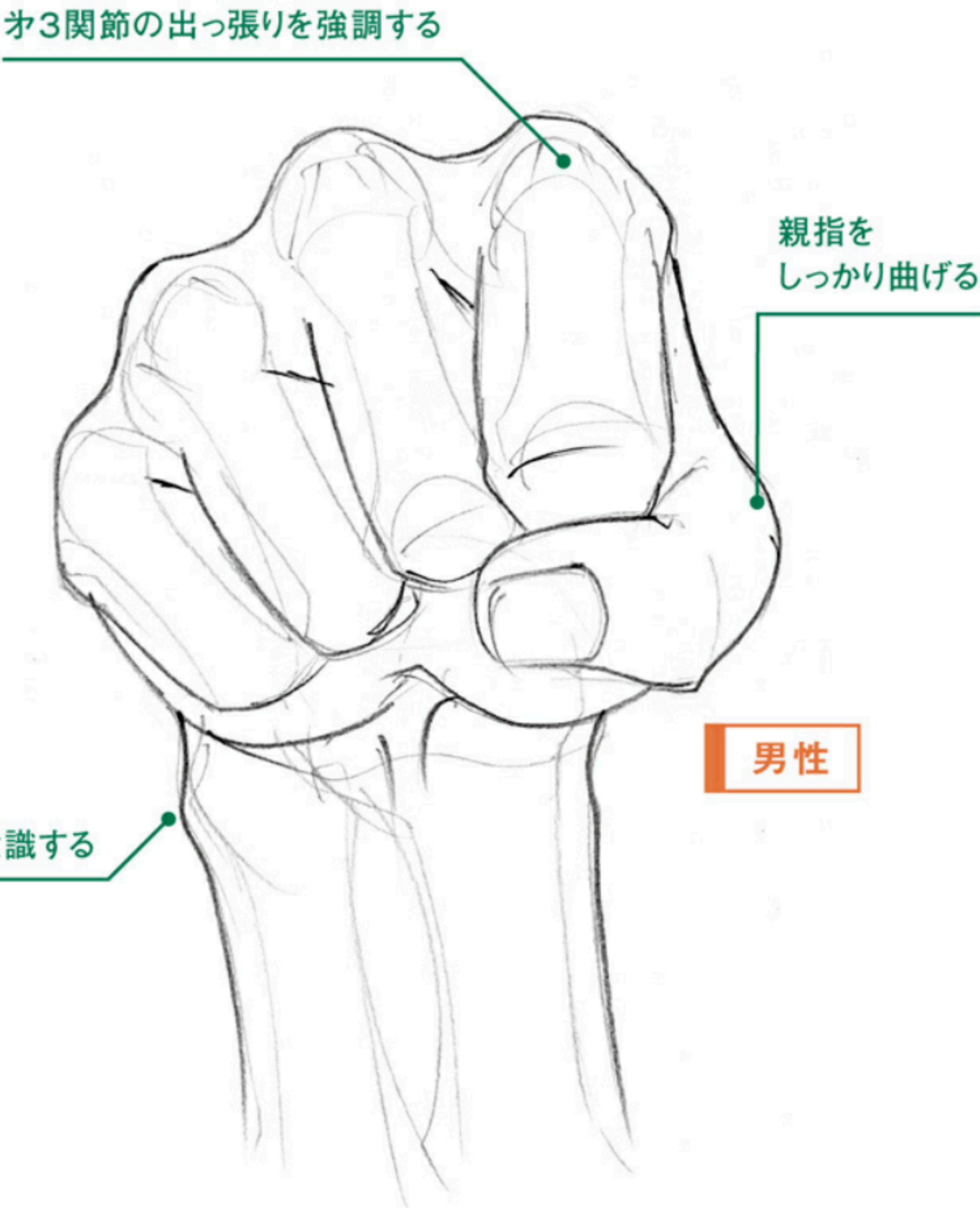
いろいろな人の手 ～正面～

オ3関節の出っ張りを強調する

親指をしっかり曲げる

尺骨を意識する

男性

反転

女性

力強く描かず
なめらかなラインを
意識する

爪を縦長に描くと
女性らしくなる

小指は
曲げ切らない

反転

関節のラインは強調しない

親指は曲げ切らず
ゆるく握る感じ

小指も
曲げ切らない

丸く小さな爪

少女

反転

幼児

まだギュッと握れないので
親指を曲げきれない

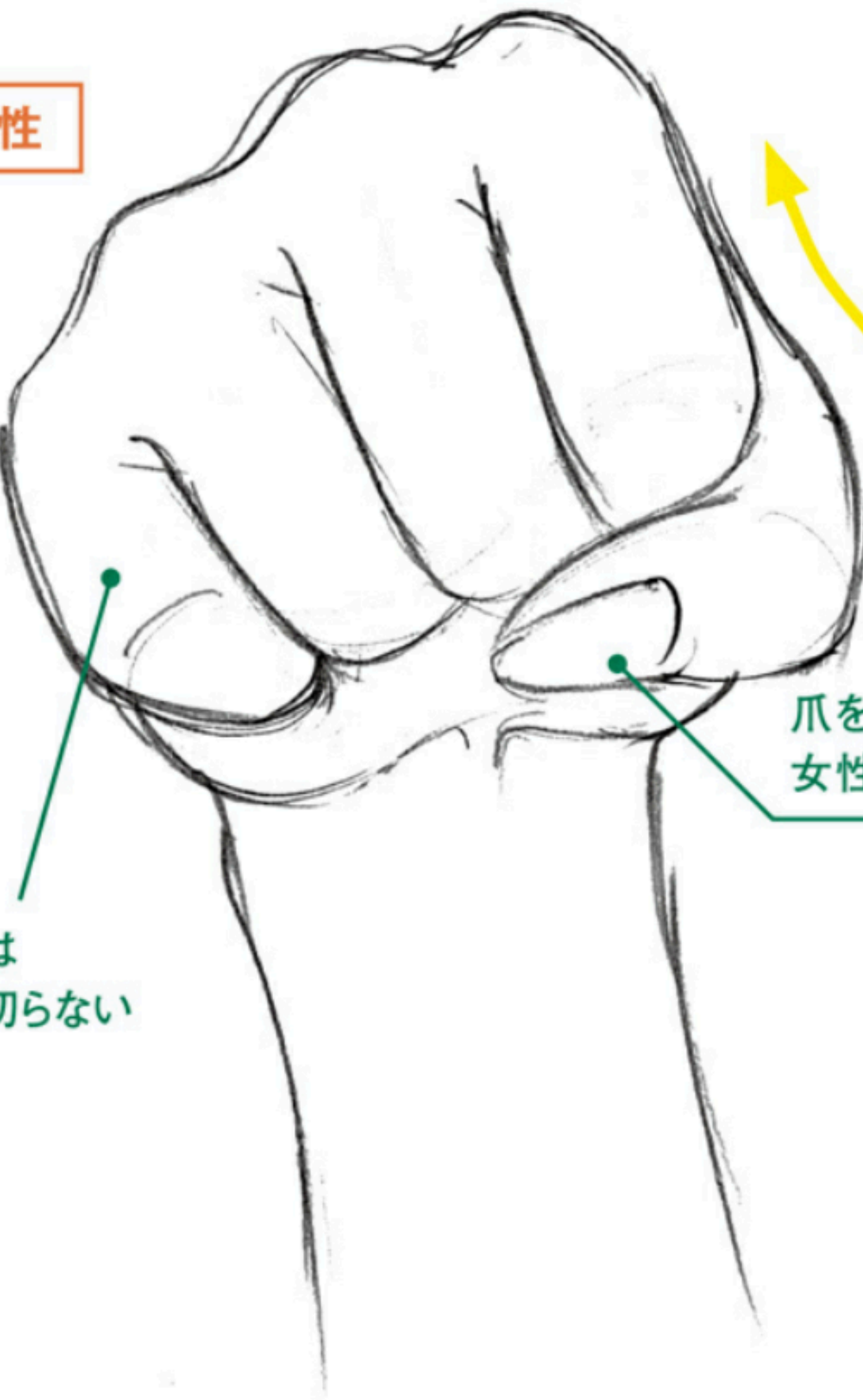
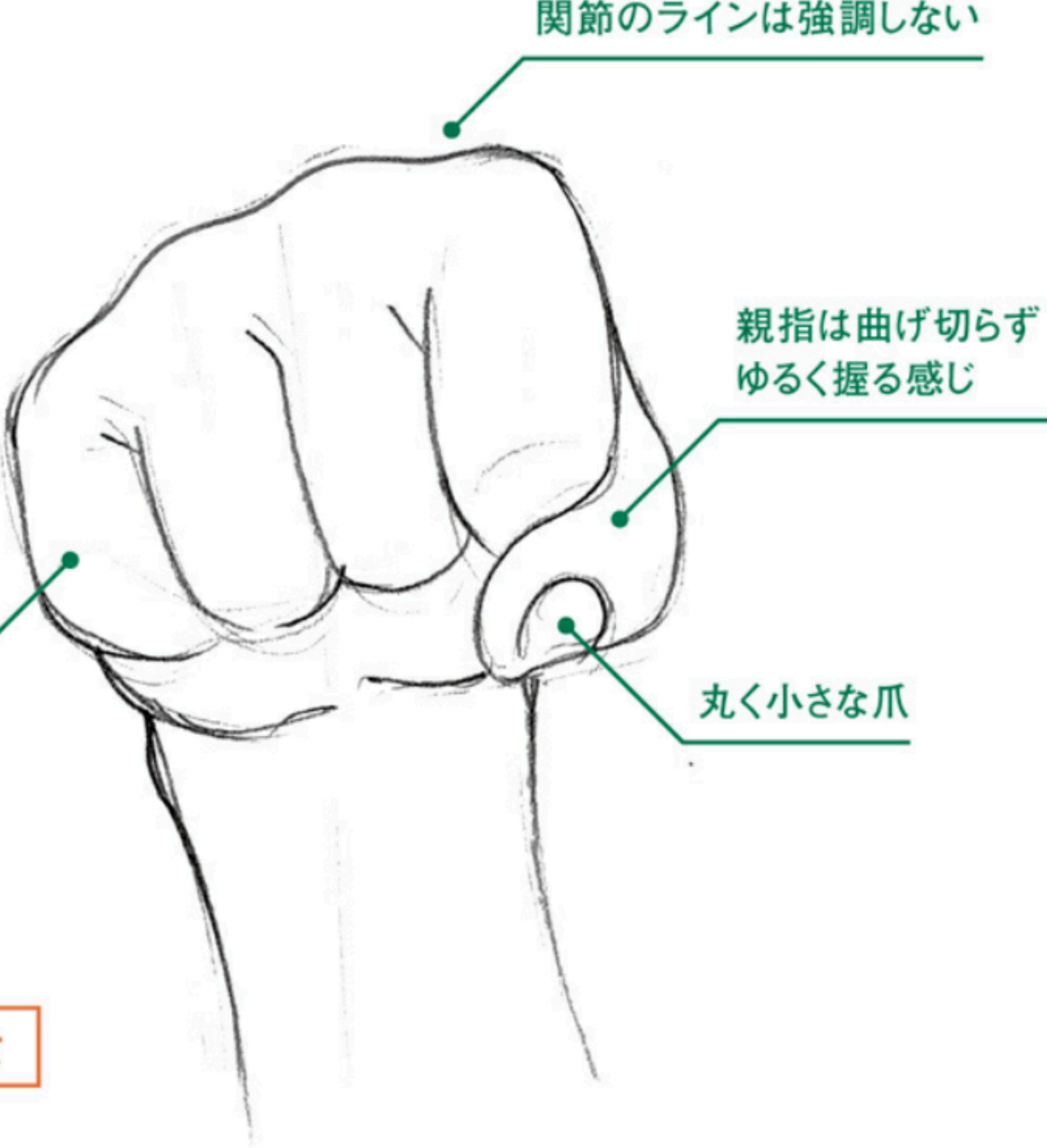
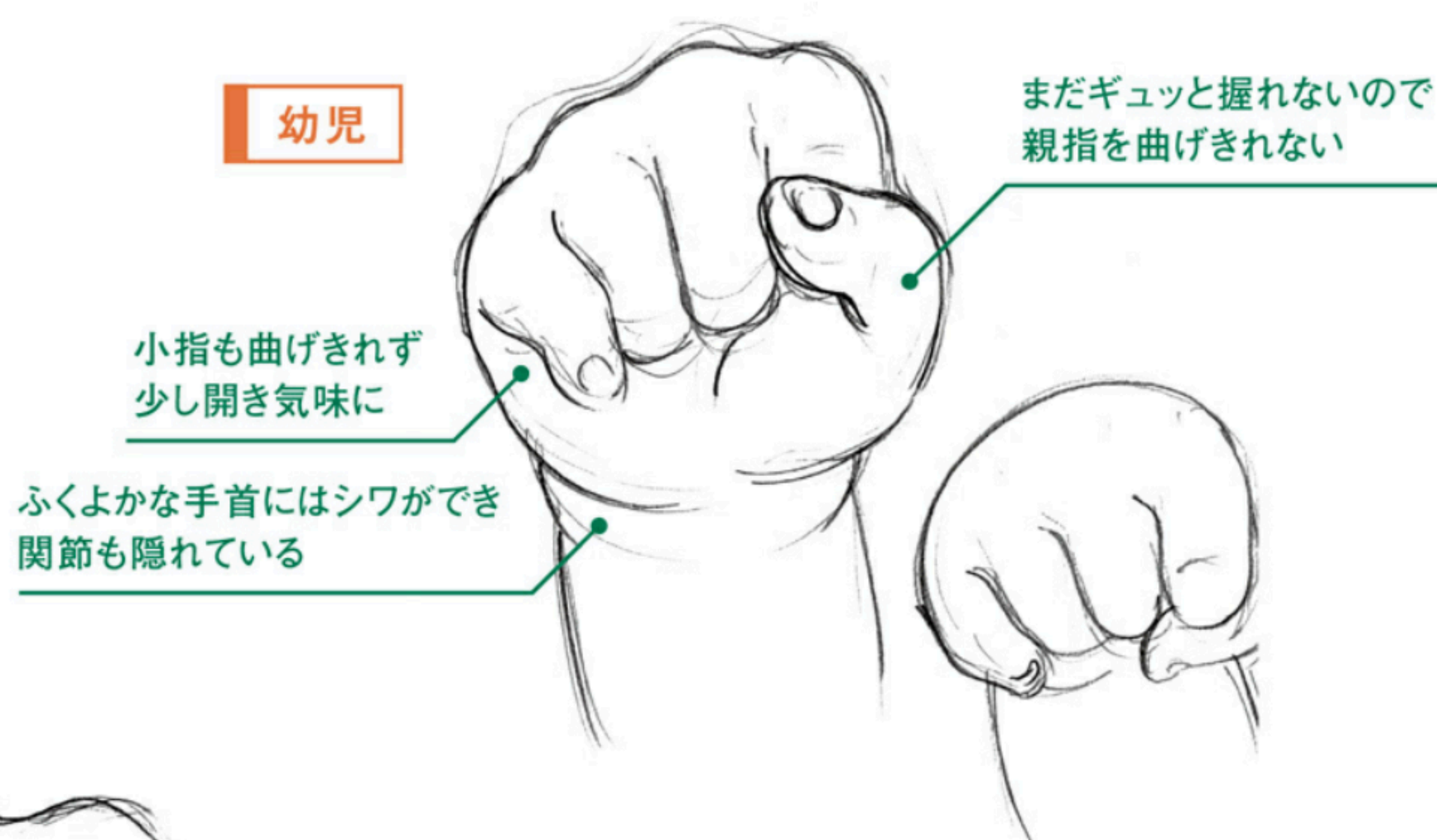
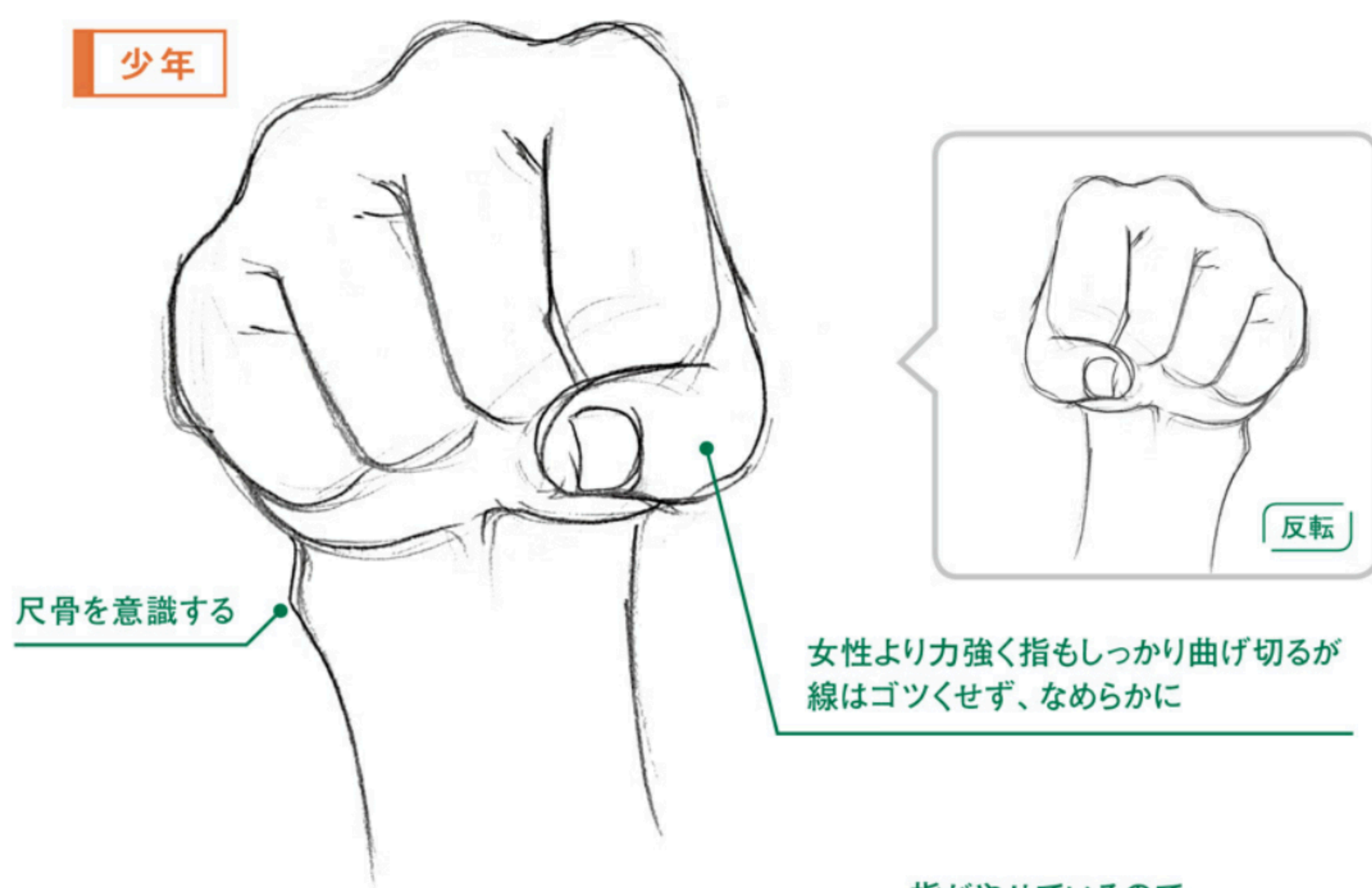
小指も曲げきれず
少し開き気味に

ふくよかな手首にはシワができ
関節も隠れている

少年

反転

尺骨を意識する

女性より力強く指もしっかり曲げ切るが
線はゴツくせず、なめらかに

指がやせているので
若い人に比べて指と指のすき間が広い

関節はくっきり鋭角に

反転

老人

肉がないので手首も細く
尺骨が飛び出している

肉厚のため、指と指のすき間がない

指が太く
親指が
曲げ切れない

肥満

小指も親指同様曲げきれない

手首の厚い肉が
シワを作る

バリエーション ～正面～

≪標準カメラ≫

少ない線で表現
するので、その分
パーツの位置が
重要になる

爪は描かなくてもOK

手首と拳の位置関係を
理解する

≪広角カメラ≫
こういうデフォルメもパースを
かけるかかけないかで見える
パーツ、見えないパーツが決
まってくる

デフォルメ

死者なので
指に力が
入り切らない

おかしな方向に
曲がった小指

爪がはがれ落ち
親指もまともに
曲げられない

ゾンビ

獣人

筋肉質なので
拳を握るとこの部分が
飛び出す

指にも筋肉がついているので
曲げると張りが出る

長く曲がった爪

尺骨を強調すると
たくましく見える

関節の中の
柔らかい部分を意識する

関節を覆う
硬いパーツ

昆虫系

関節をカバーするパーツと
中身を意識して描き分ける

弱い手首の関節を覆う
金属のパーツ

メカ系

LESSON 2

「ピースサイン」を描く

グー・チョキ・パーのチョキを描きます。正面に向ける分、手を反らしたりひねりが加わるため、チョキよりも力が入っていますが、基本的な描き方は同じです。

▶ ピースを描くときのポイント

ピースは、手を握る動作と開く動作の両方が混ざっていて、グーやパーを描くよりもシワやスジの入り方が複雑です。シワや骨の出っ張りなども細かく影響してくるため、グーやパーよりも立体感を意識して描きましょう。

指先に向かって少し反らせると感じが出る

Point 1
指の第2関節を意識する

水かきを描く

曲げた指は立体感が出るように意識する

2か所の関節部分肉の盛り上がりを意識する

A

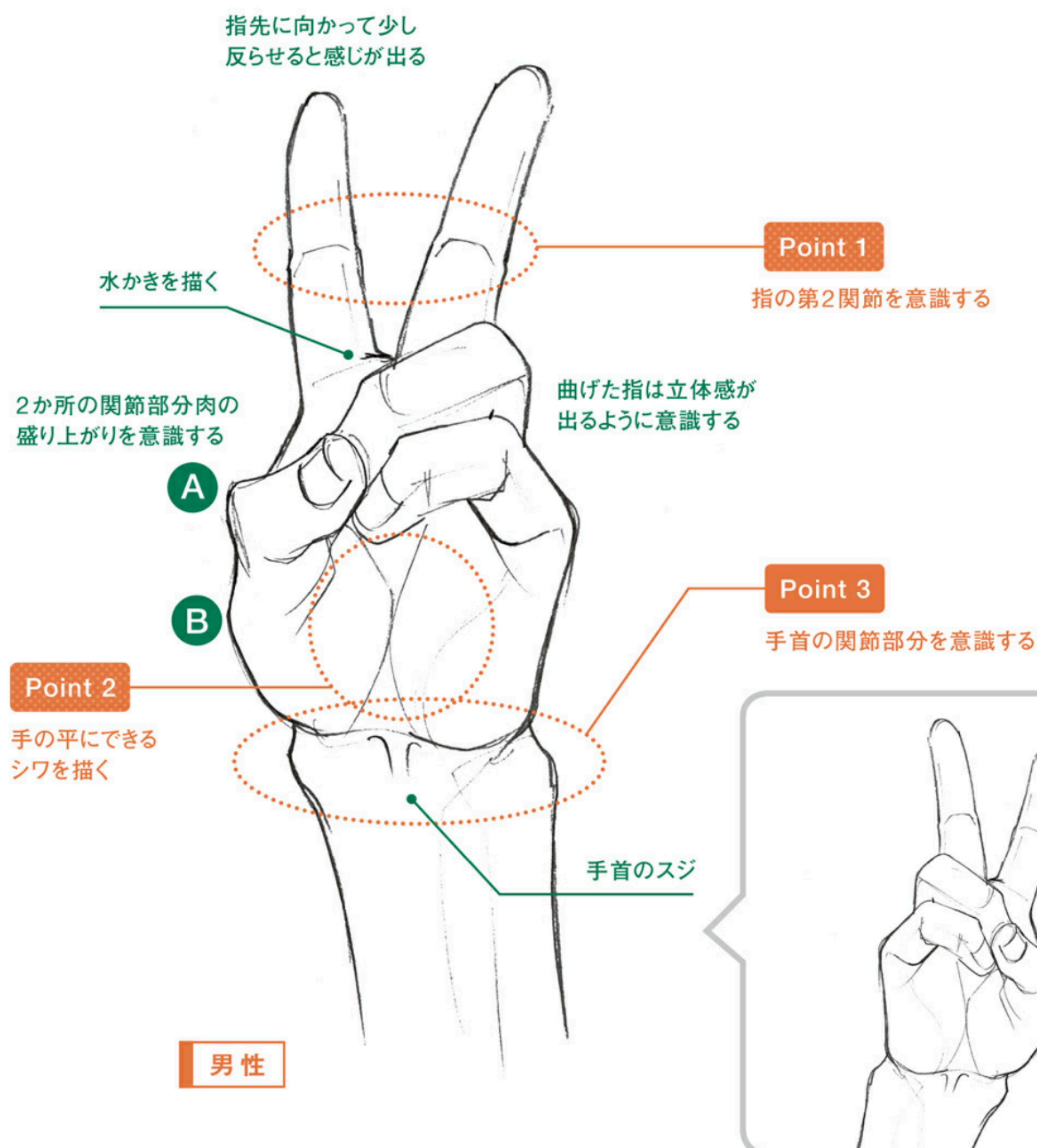
B

Point 3
手首の関節部分を意識する

Point 2
手の平にできるシワを描く

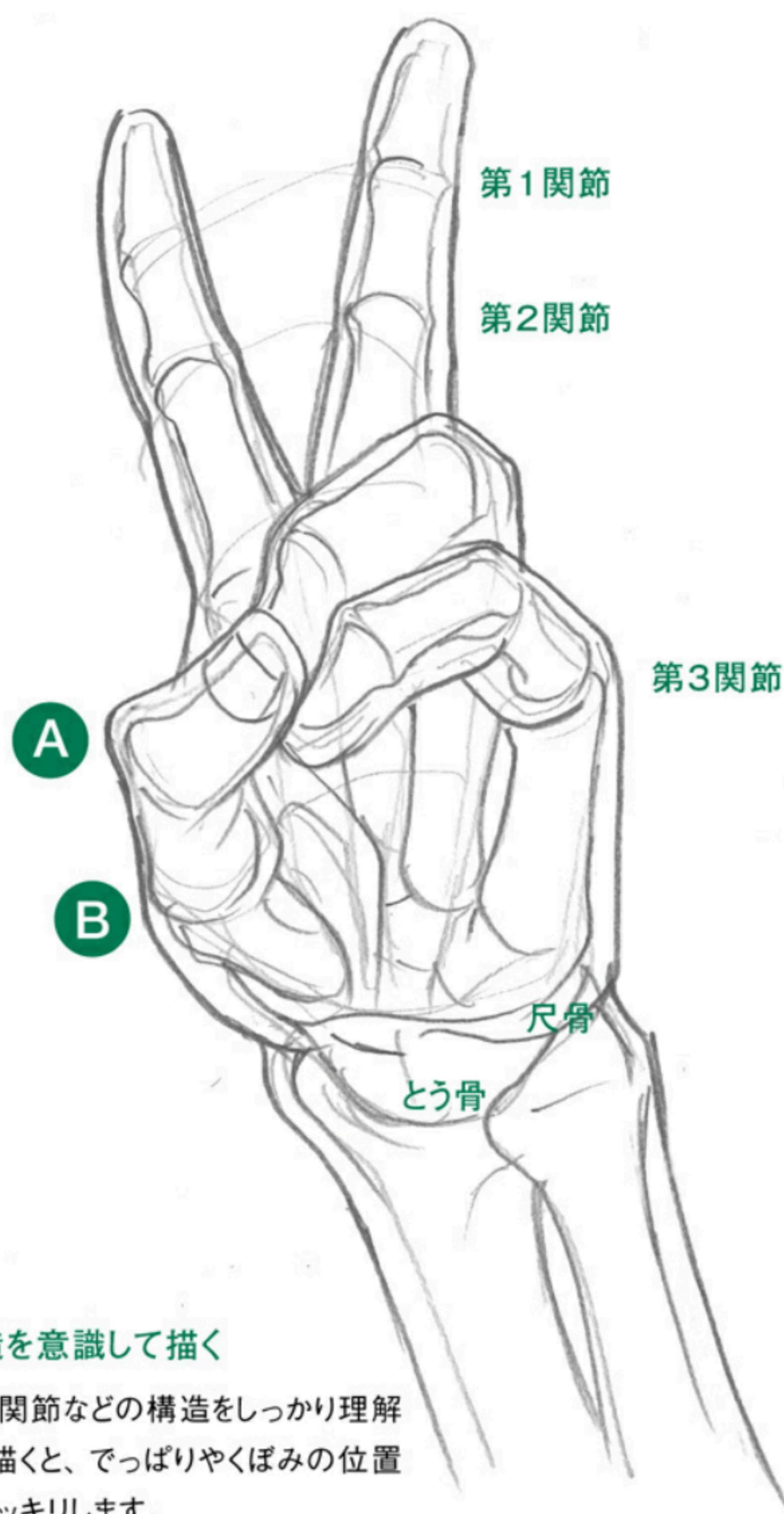
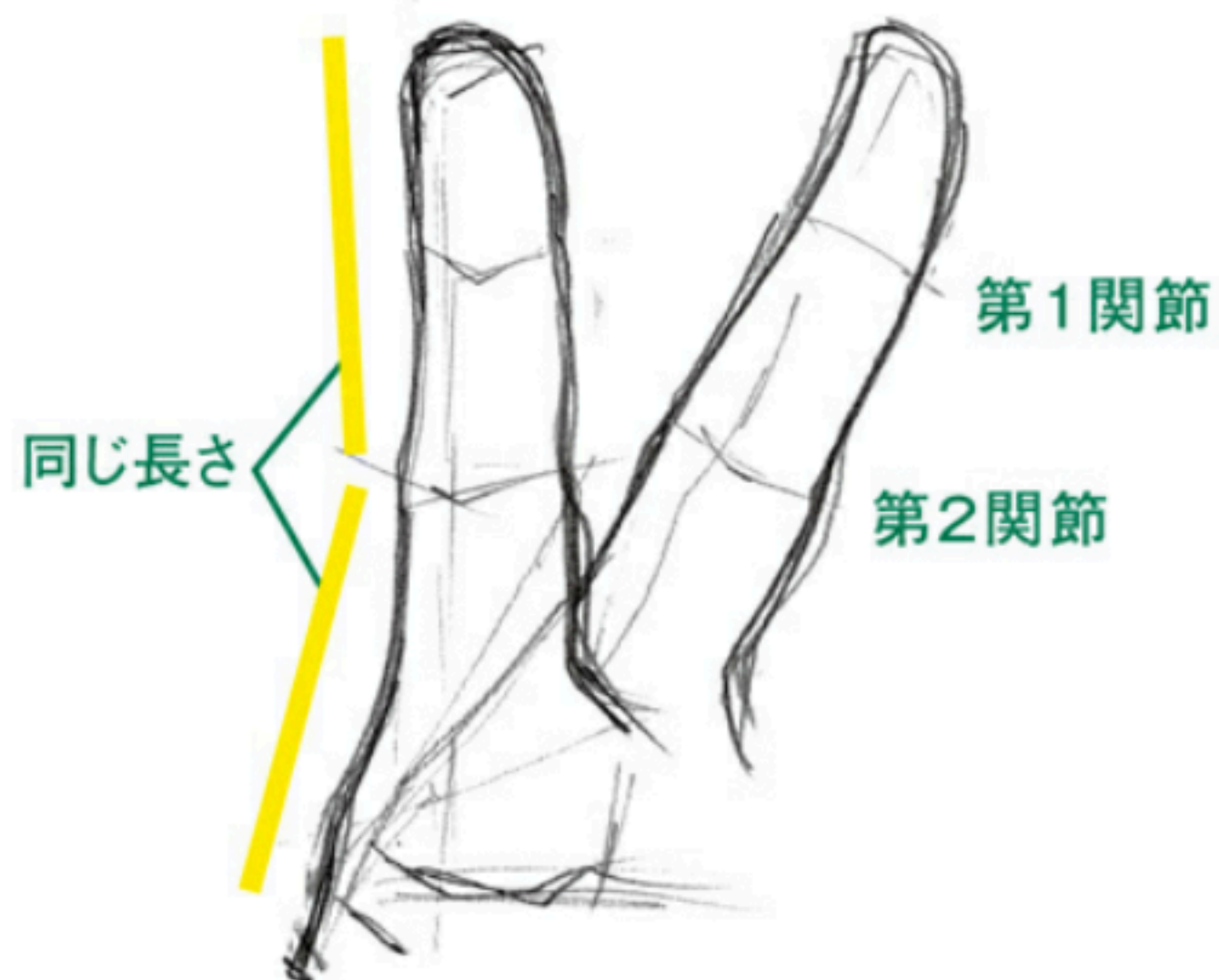
手首のスジ

男性

反転

Point 1 指の第2関節を意識する

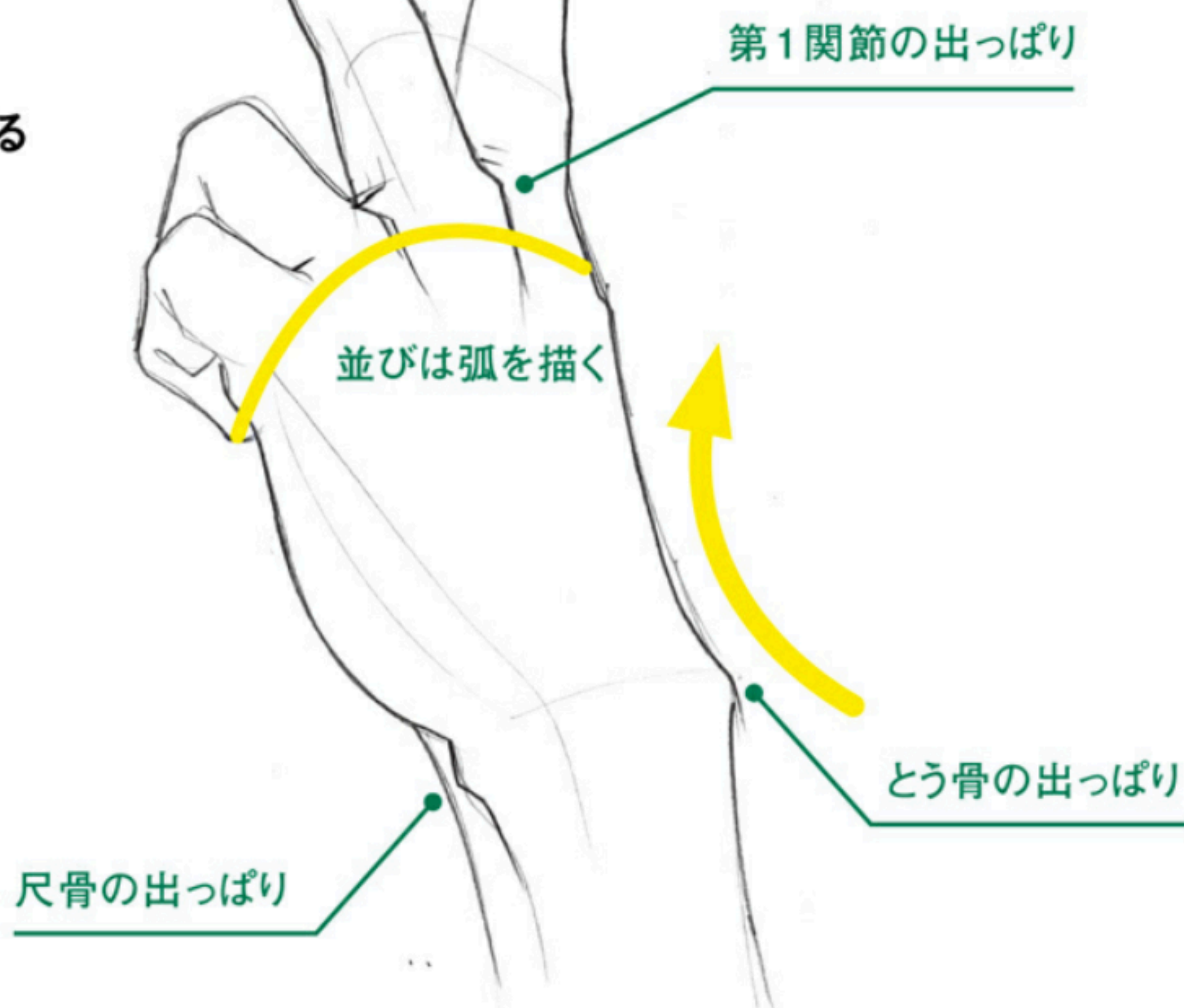
指を描くとき、第2関節から指先までと、第2関節から第3関節までの長さは、おおよそ同じ長さに描きます。指の関節のシワを描くときは、区切りとなる指の第2関節を優先して描きます。

構造を意識して描く

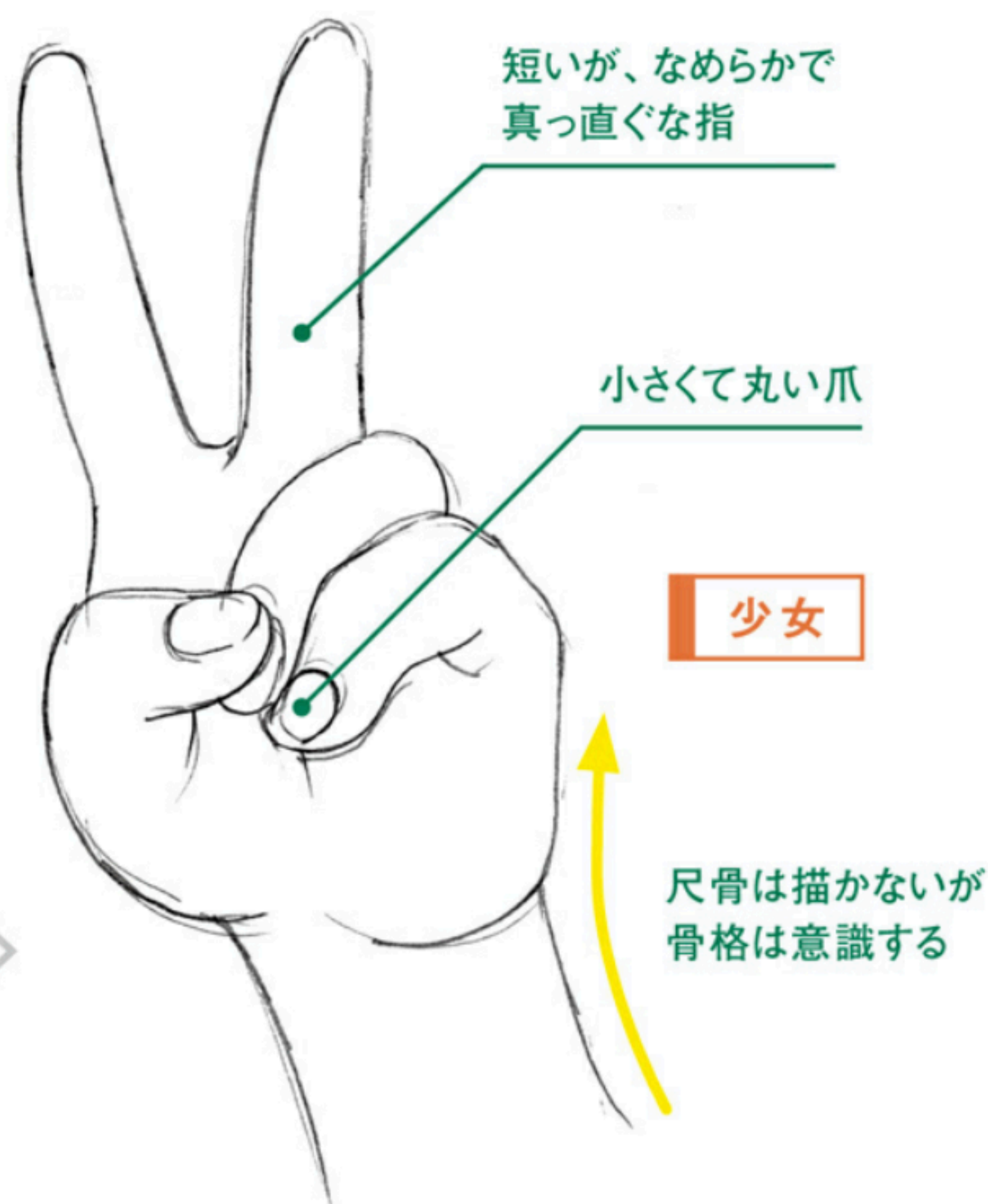
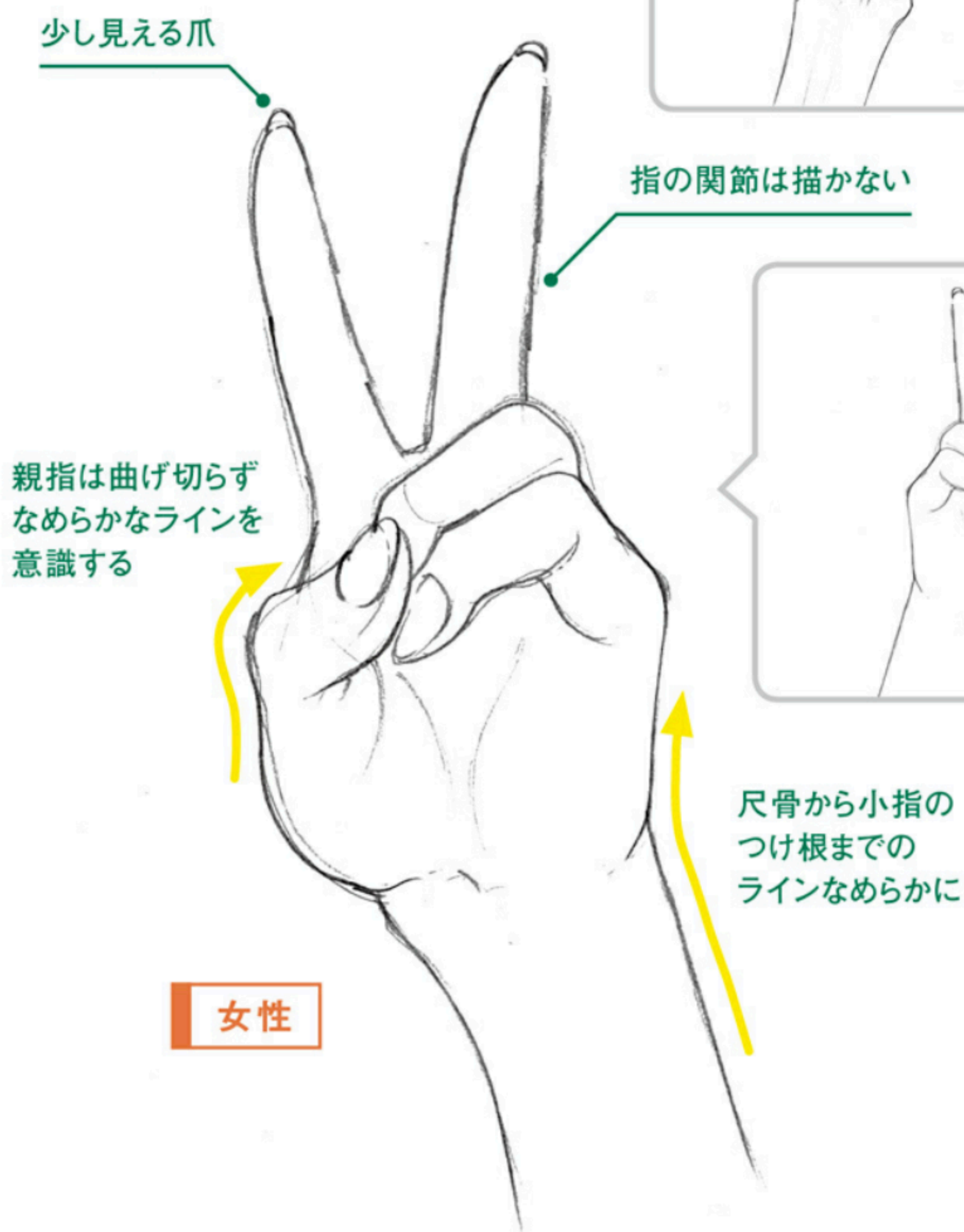
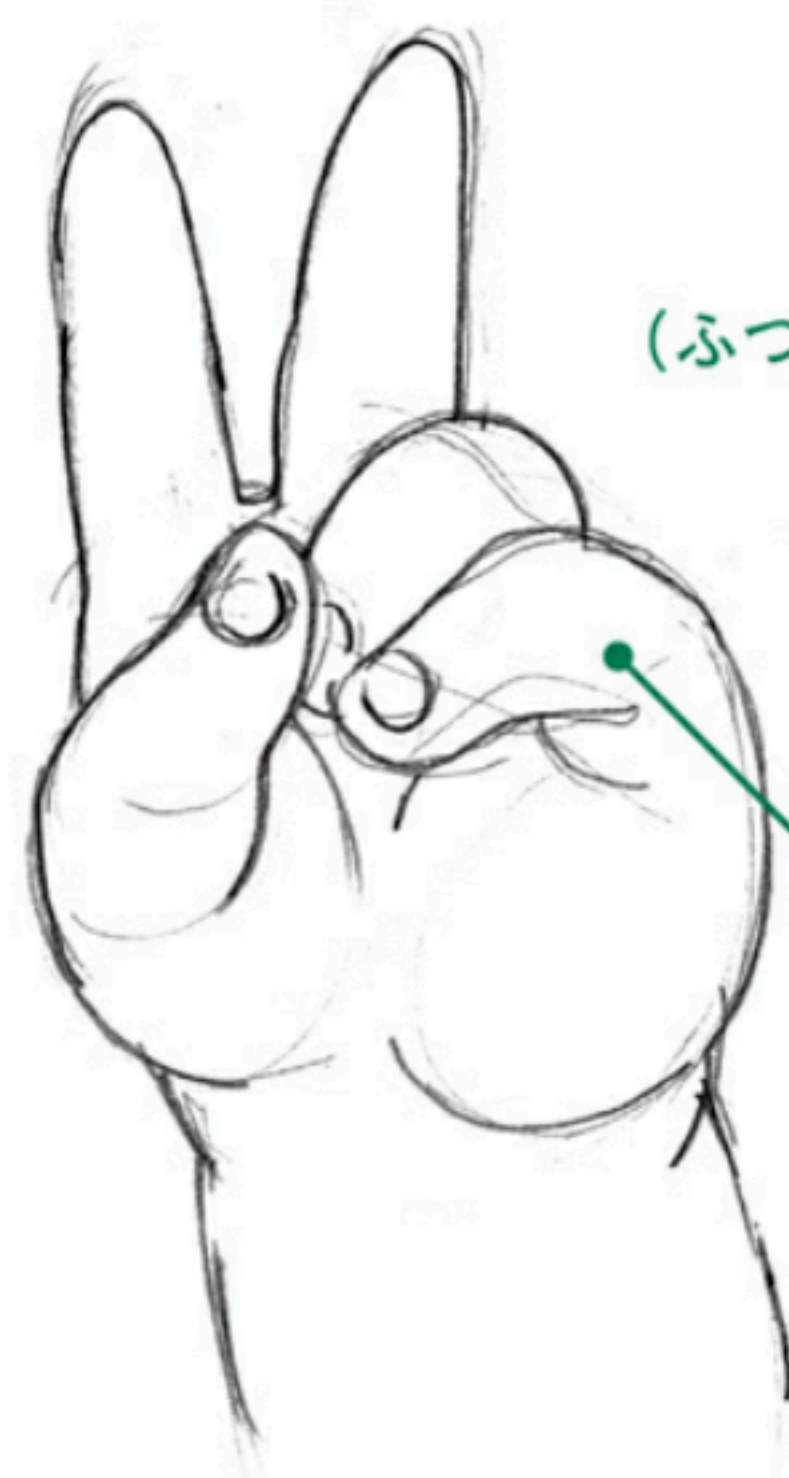
骨や関節などの構造をしっかり理解して描くと、でっぱりやくぼみの位置がハッキリします。

Point 2 手の平にできるシワを描く

小指と薬指を親指がにぎるときにできる手の平のシワを描きます。ハッキリと出るシワですので男性は力強く描き、女性の場合でもしっかりと意識して描く必要があります。

Point 3 手首の関節部分を意識する

とう骨や尺骨の出っ張りを意識して描きましょう。ピースを作るのに力が入るため、手首にスジが浮かびます。また、ピースを作るときは、手の甲がやや反ります。

01 手の平側から描く

ピースサインを手の平方向から見て描きます。今までと違って、握った指と伸ばした指をいっしょに描くので、それぞれの指の向きや長さ、バランスに注意しましょう。忘れがちなのは手首の関節です。ここを描かないと寸詰まりな印象になります。

いろいろな人の手 ～手の平側～

幼児

（ふつう幼児はピースできないが、できる前提で…）

指がちゃんと曲がらないので
小指も引っからない

少年

指は短めで、太さを均一に

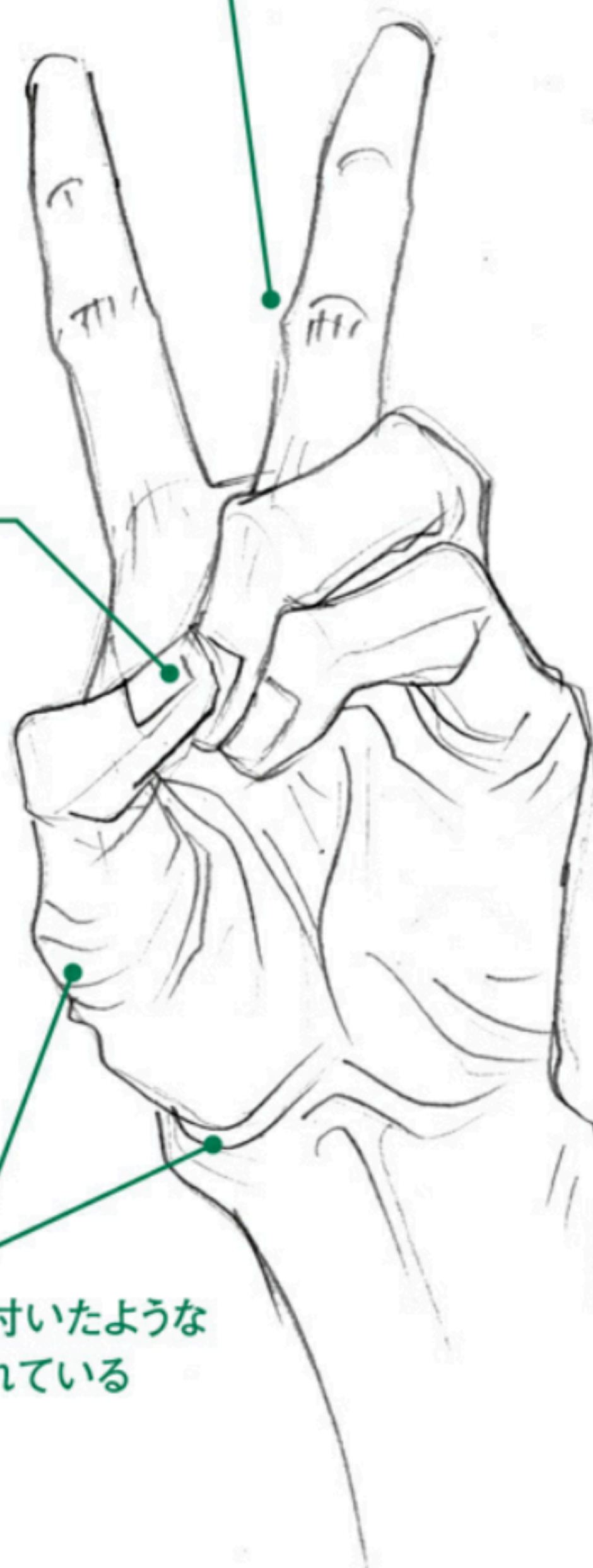
反転

尺骨は意識するが
強調しすぎないように

指の関節の線をしっかり描く

やせていて指が細い分
爪が目立つ

老人

反転

尺骨を強調する

手の平には貼り付いたような
深いシワが刻まれている

太くてパンパンに
膨らんだ指

爪は指に
めり込んでいる

人差し指と中指は反って
末端肥大に

肉に隠れた尺骨

関節は描かず
なるべく単純な1本線で
表現する

肥満

この部分は
特に肉厚に！

バリエーション　～手の平側～

デフォルメ

あらぬ方向に曲がった指

手首の中心が中指と薬指の
間になるように

爪がはがれたり
割れたりしている

皮膚もところどころめくれ
中の肉が見える

肉がないため尺骨が強調される

ゾンビ

細い手首

伸び放題の爪は長く
厚みもある

指にもしっかり筋肉が
ついている

関節を強調する

獣人

手首を太く描くと
たくましさが表現できる

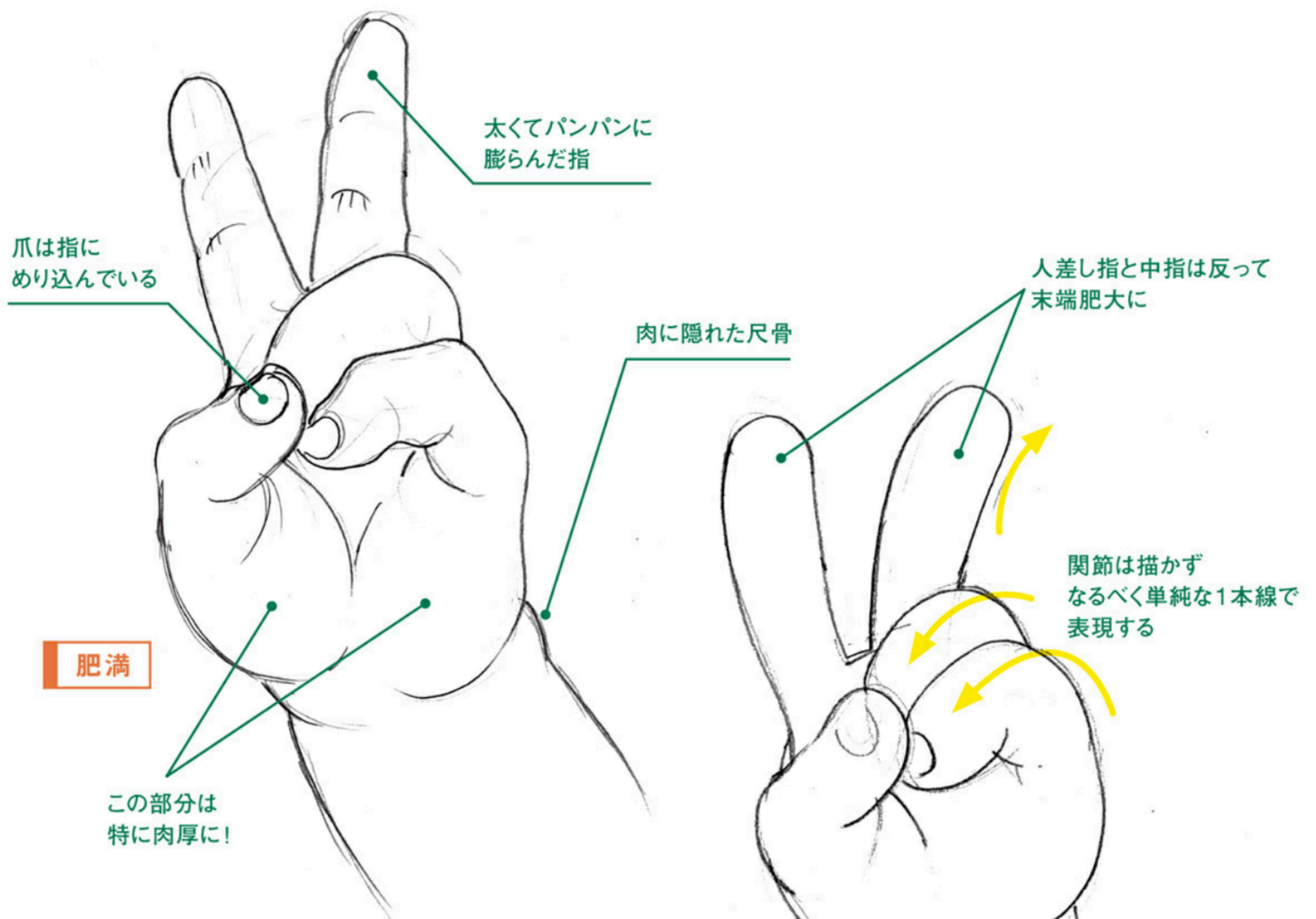
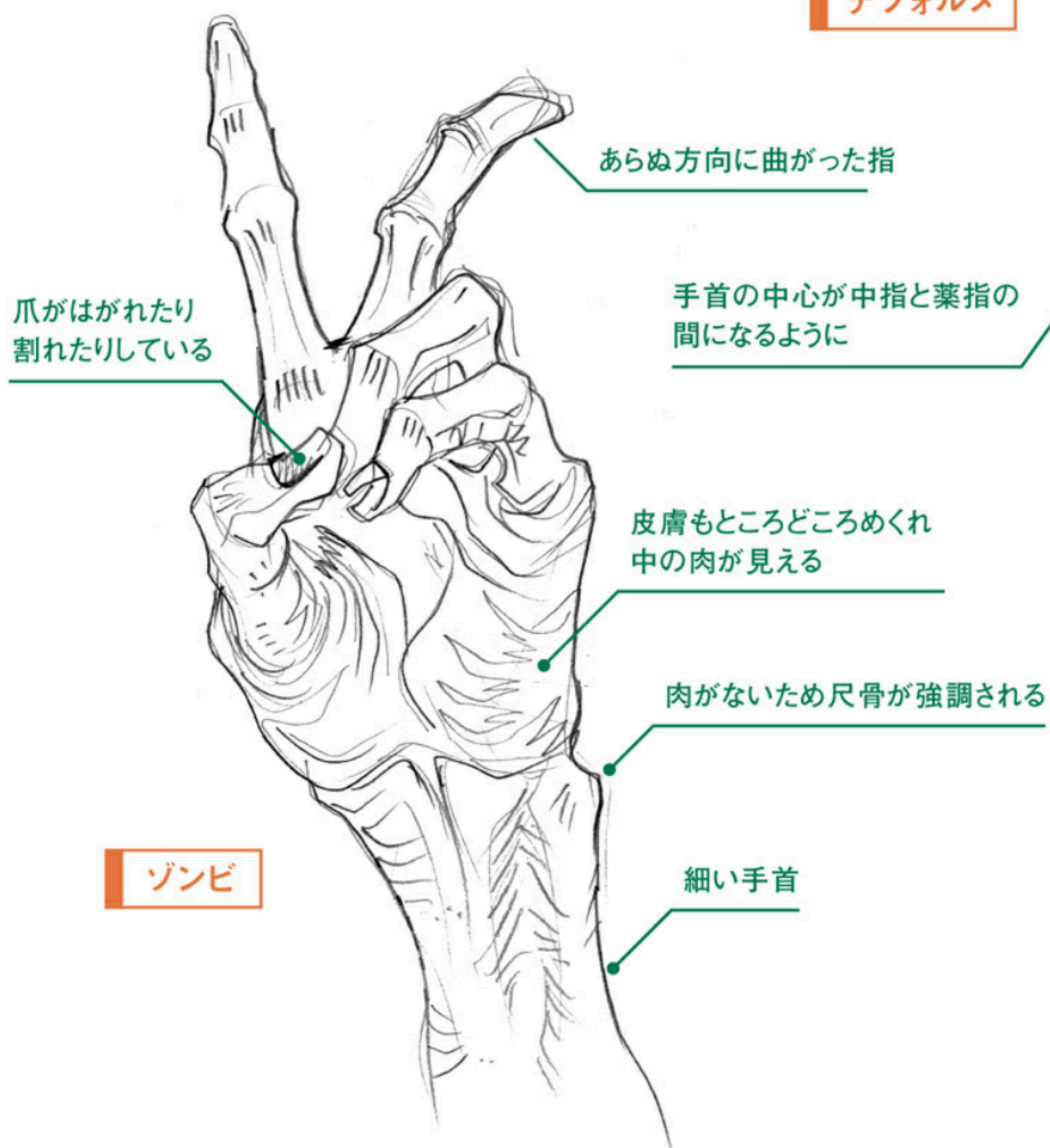
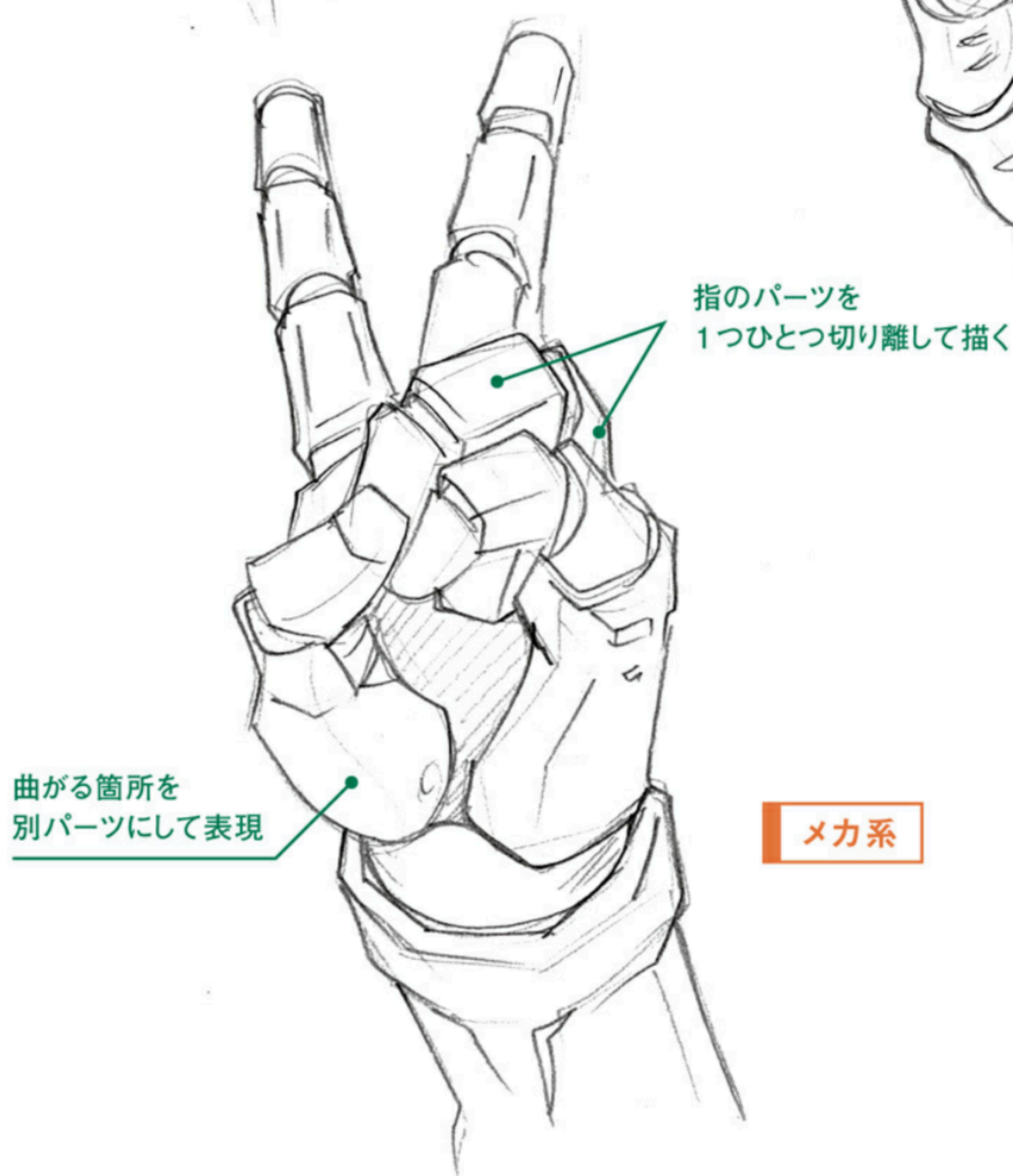
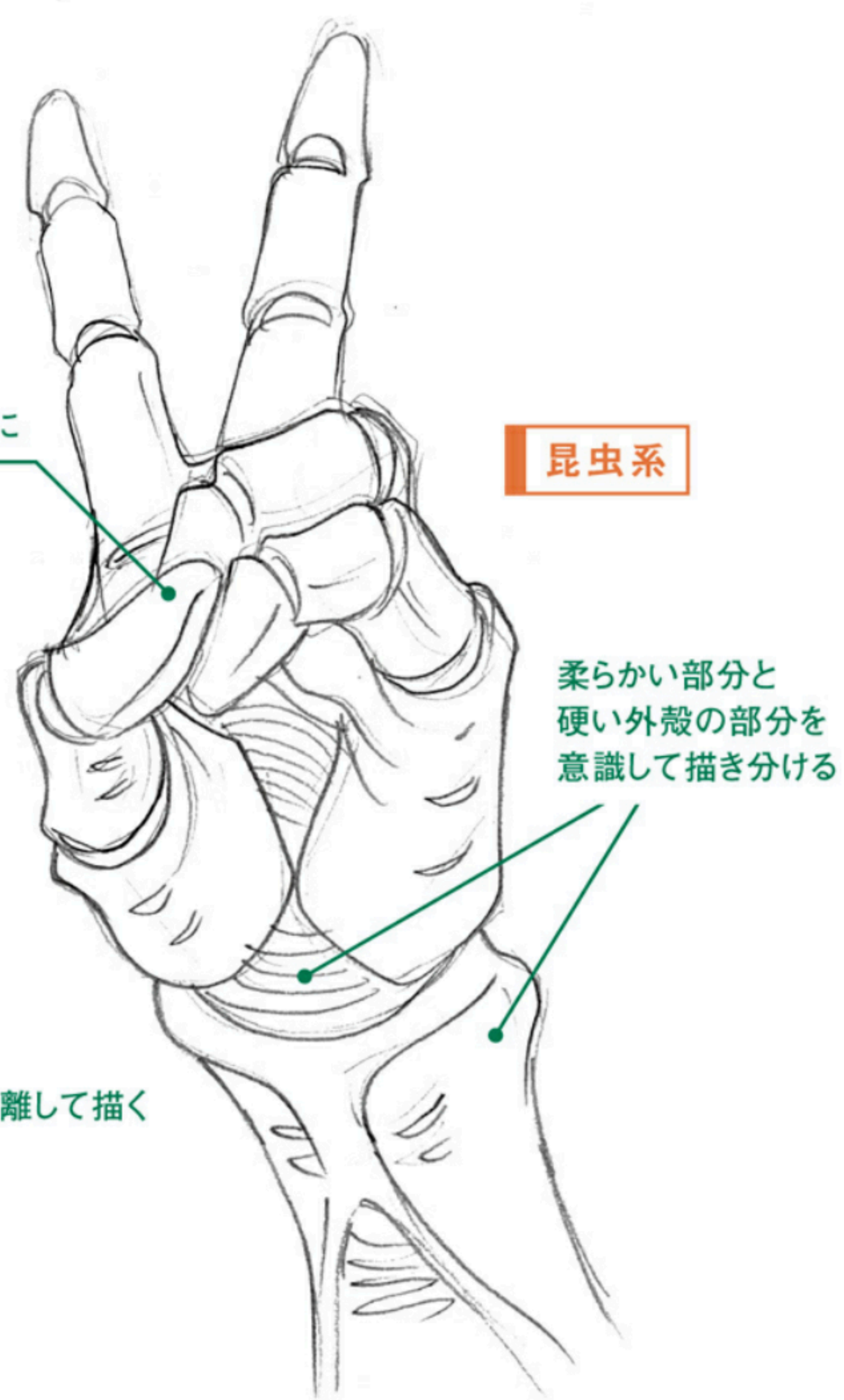
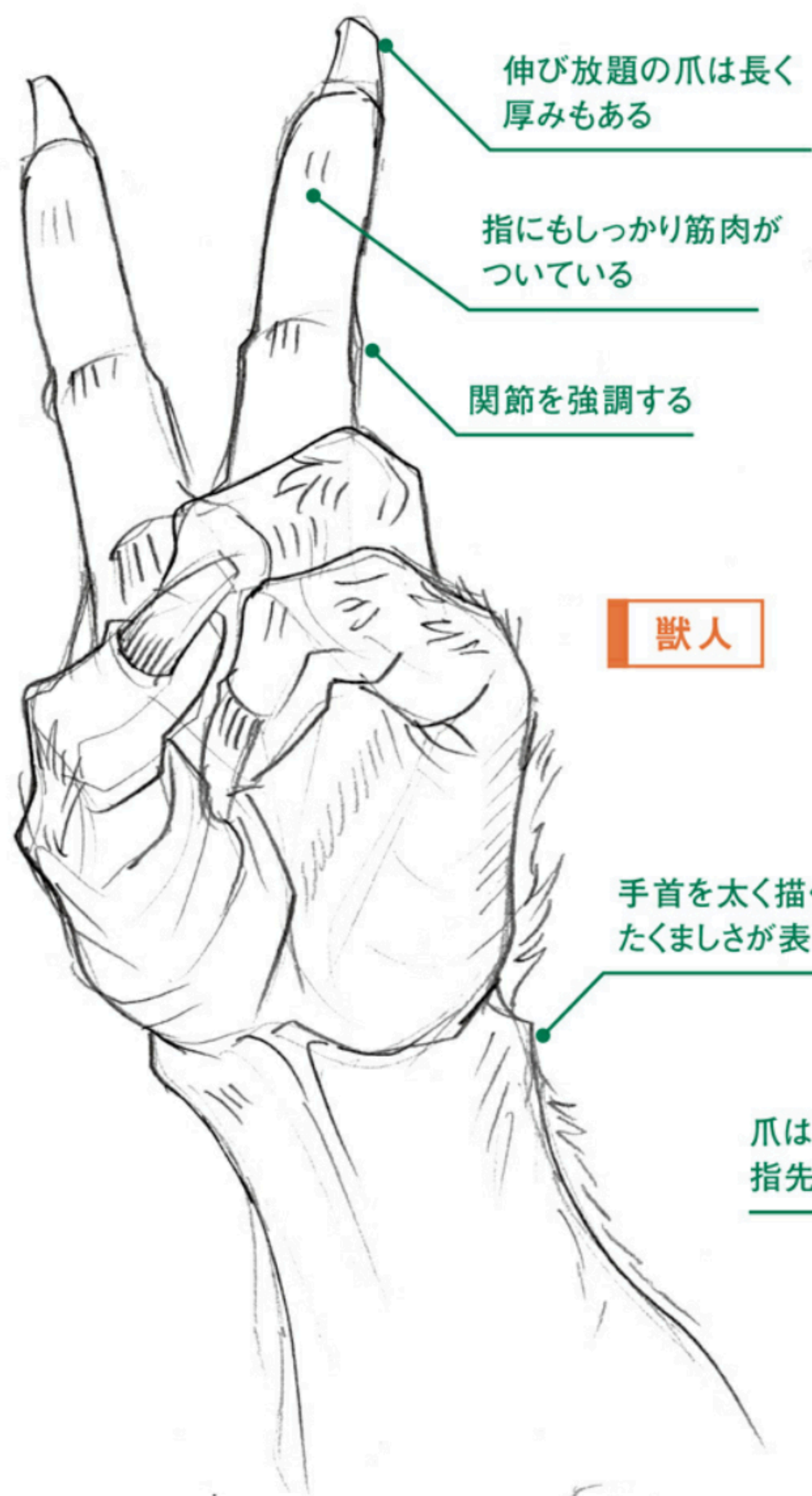
爪はないが
指先はカギ爪型に

昆虫系

柔らかい部分と
硬い外殻の部分を
意識して描き分ける

指のパーツを
１つひとつ切り離して描く

曲がる箇所を
別パーツにして表現

メカ系

02 甲側から描く

ピースサインを手の甲方向から描きます。見本は、親指が隠れて見えない手です。そのため、手の甲のラインを気にしないとバランスが崩れます。爪の大きさも考えないと、伸ばした指と握った指の対比がおかしくなります。

いろいろな人の手 ～手の甲側～

男性

指の関節を意識する

ピースをすると手の甲が少し反り返る

とう骨を強調する

尺骨も意識して描く

反転

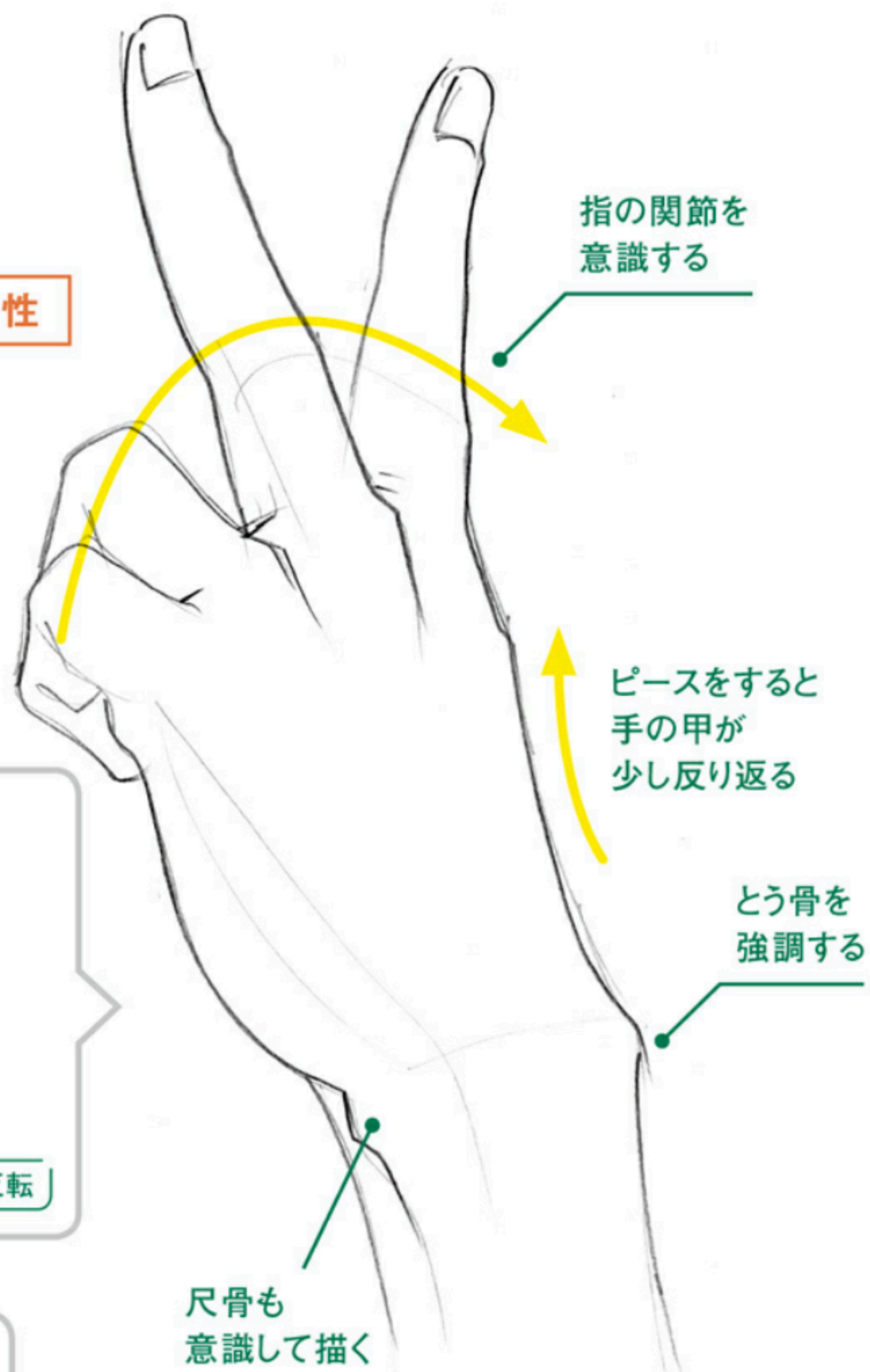
女性

縦に長く丸い爪

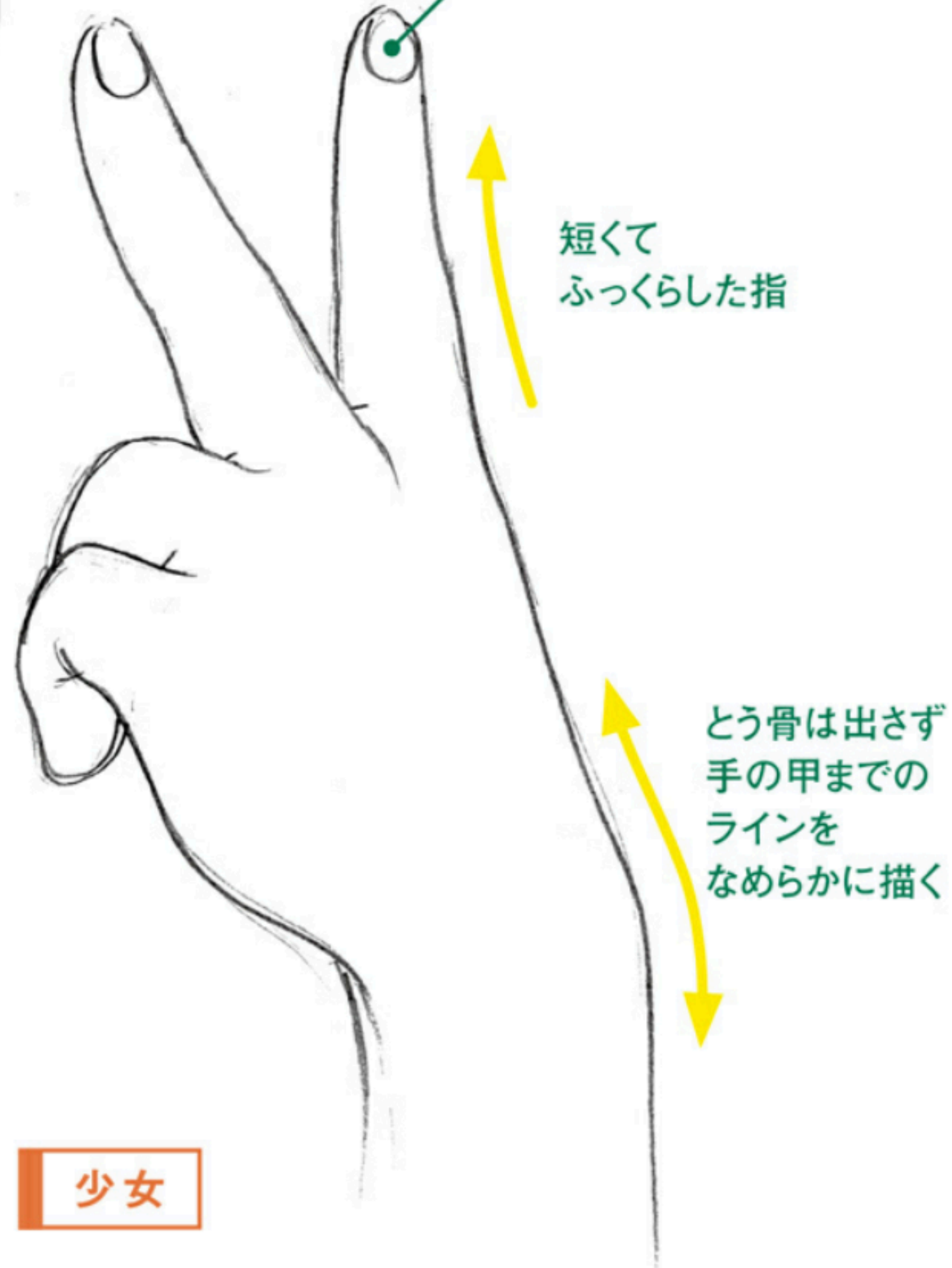
とう骨から手の甲～指先までなめらかなラインを意識する

尺骨も少し出す

反転

少女

爪は丸く

短くてふっくらした指

とう骨は出さず手の甲までのラインをなめらかに描く

反転

幼児

小さくて丸い爪

指と指の間にえくぼのようなくぼみができる

力が入らないので
小指を曲げ切れない

少年

爪は四角く幅広いが
先端は丸く

関節も意識して描くが
強調しない

とう骨も出るが
強調しない

反転

老人

指の関節をしっかり描く

やせ細った指

肉がないので、縦に伸びる筋が
くっきり浮き上がる

尺骨もとう骨も強調する

反転

バリエーション ～手の甲側～

爪は厚みがあり
内側にカーブしている

指の関節を強調して描く

獣人

太い手首でたくましさを表現

尺骨が出る

筋肉質の腕

爪はなく
指先がカギ爪型に
なっている

柔らかい関節部分を
カバーする厚くて
硬い外殻

3つのパーツを
切り離して表現する

昆虫系

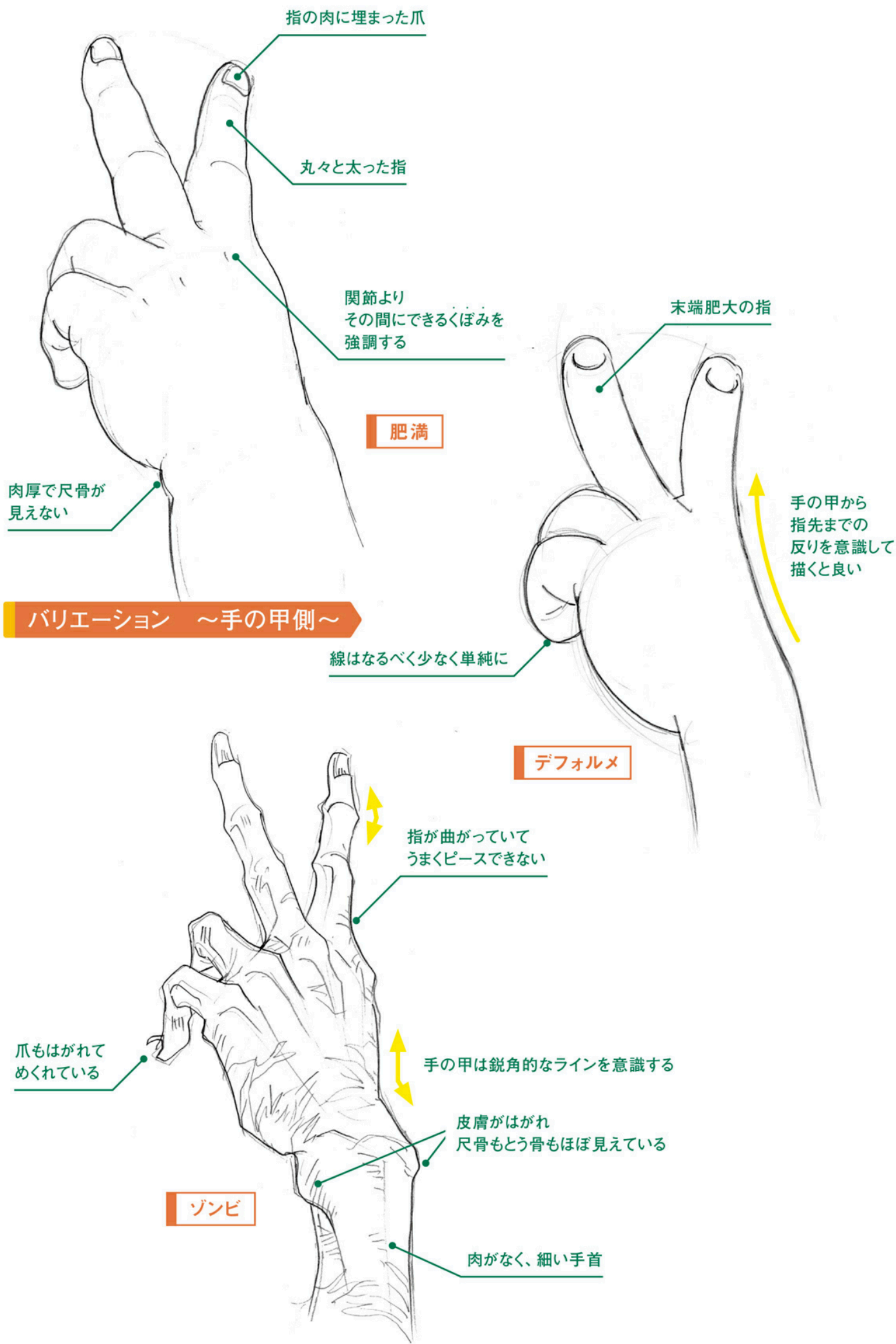
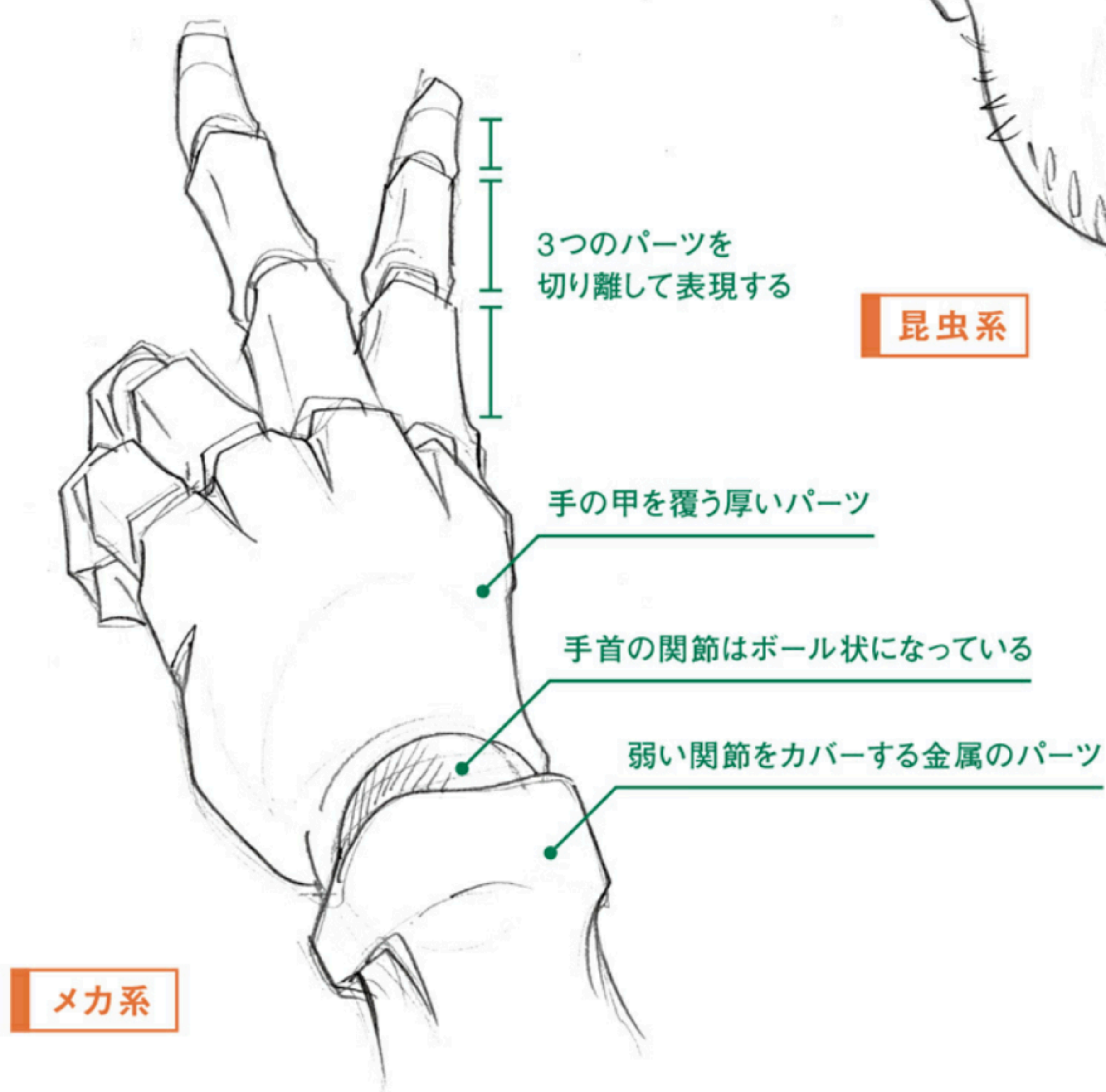
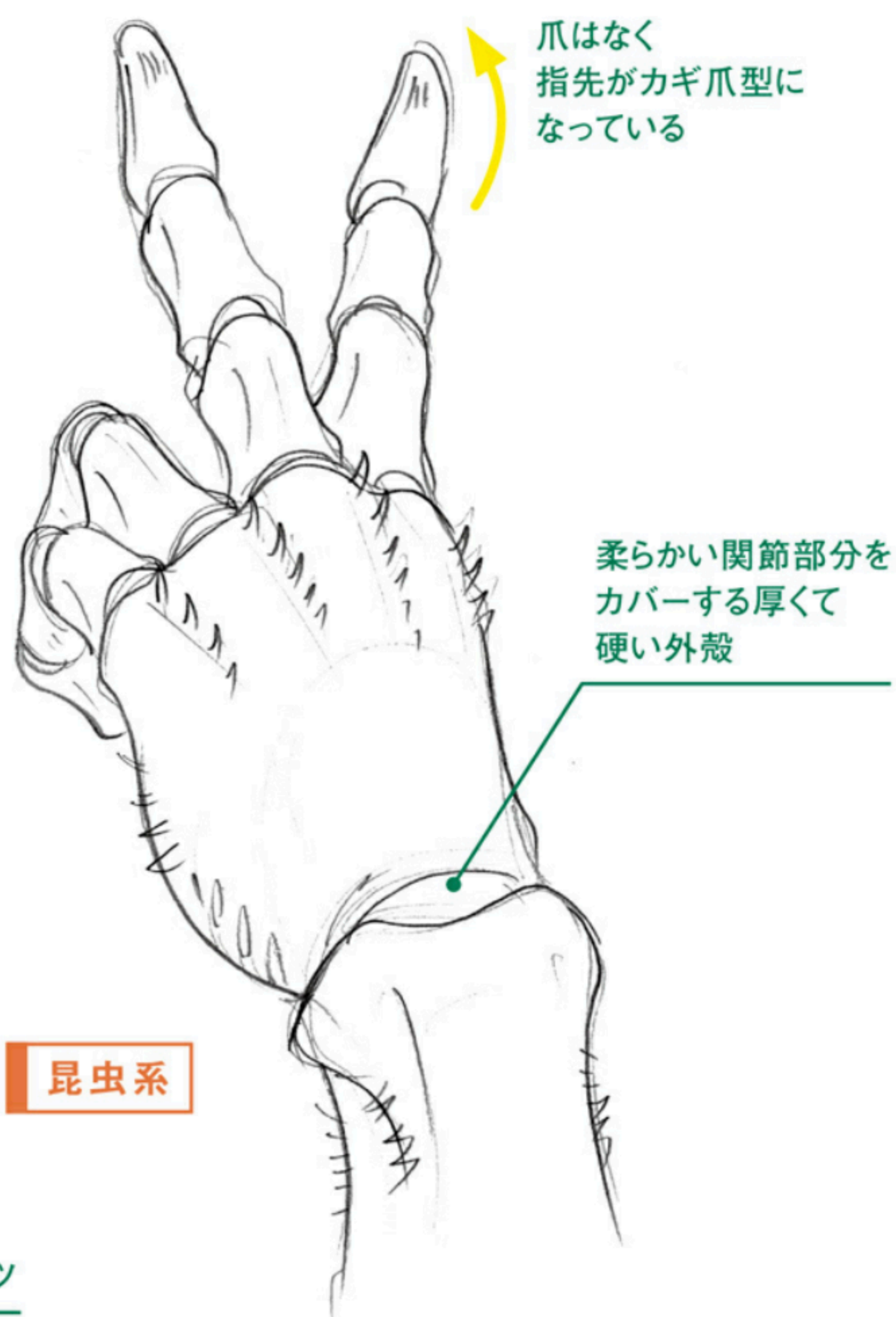
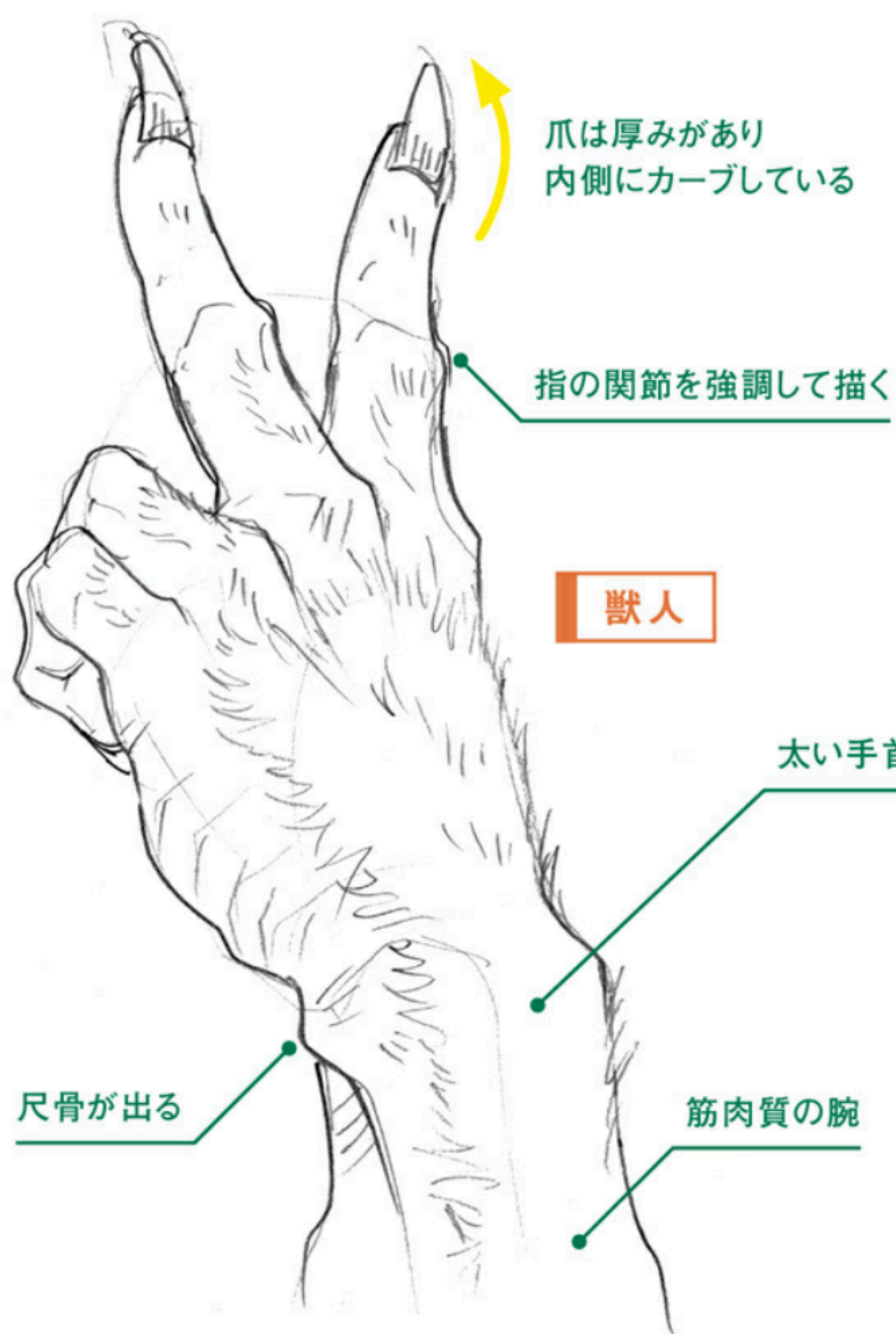
手の甲を覆う厚いパーツ

手首の関節はボール状になっている

弱い関節をカバーする金属のパーツ

メカ系

LESSON

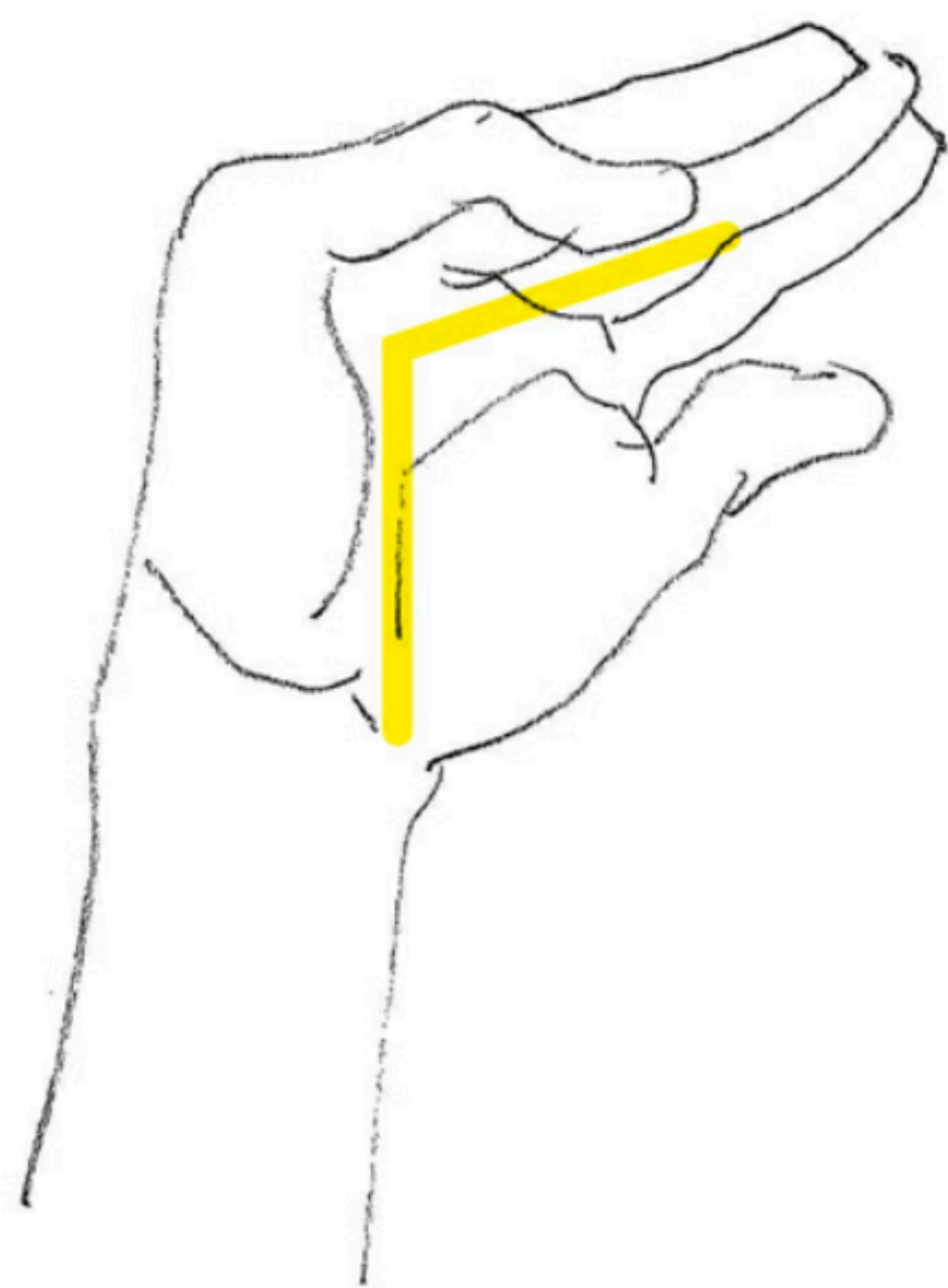
3

応用ポーズ編

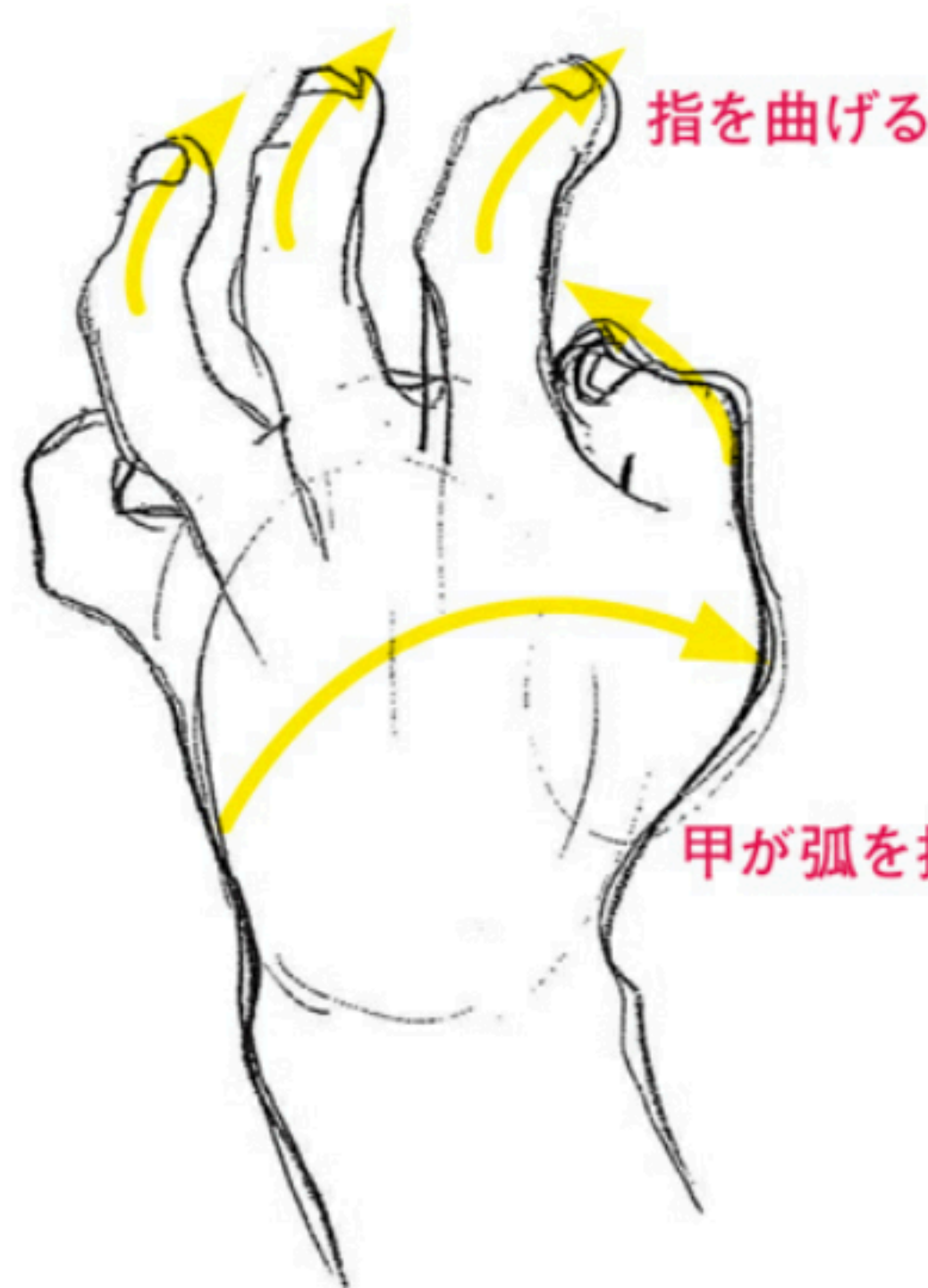
LESSON 3

「応用ポーズ」を描く

これまでは、基本的なポーズである『開いた手』、『握り拳』、『ピースサイン』いわゆるグー・チョキ・パーを練習してきました。ここからは応用編です。

▶ 動作を描くときのポイント

応用ポーズは、なにかを握ったり掴んだりぶらさげたり、指を曲げているといった動作を中心に描いていきます。基本的なポーズのように、ただ開いている、伸ばしている、曲げているわけではありません。動作をつけていますので、それぞれ指の曲がっていく方向を意識しましょう。

Point 1 指は曲がる方向にしか曲がらない

各指は、手の平に向かって曲がっていきます。だから、どういうポーズをとっても、曲がる方向は決まっていますし、曲がる限界もあります。

Point 2 指を曲げると手の甲も連動

指は1本だけ独立しては動きません。どれかの指を動かすと必ずほかの指にも影響が出ます。また、指だけが曲がっているのではなく、手の甲にも動きが出てきます。指がまがるときは、常に手の甲が連動して弧を描くのです。

Point 3 手の甲を上に向けると尺骨の上にとう骨が被さる

今まであまり表現してこなかった、手の甲を反らす動きにもここで触れておきましょう。手の甲を上（天）に向けると、尺骨の上にとう骨がクロスするように被さってきます。そこを意識してください。もちろん骨が直接見えるわけではありませんが、描くときに気を付ける必要があります。

尺骨

とう骨

とう骨のふくらみを意識する

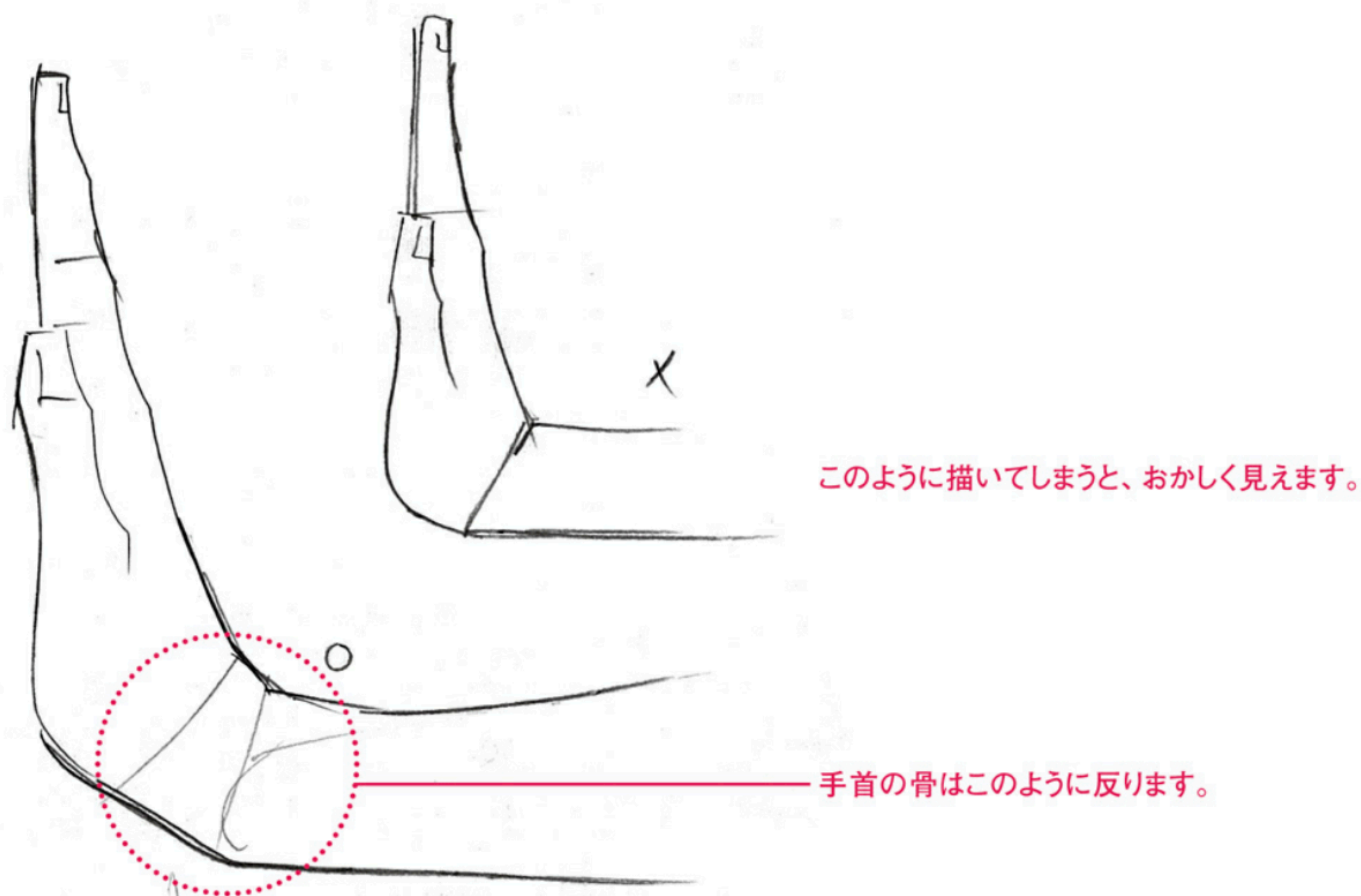
Point 4 限界まで手首を反らしたとき

関節が曲がる限界まで手首を反らす絵を描く場合、手首の表現がとても難しくなります。今まで何度か手首の骨を意識するようにと書いてきましたが、このときはさらに注意が必要です。

×

このように描いてしまうと、おかしく見えます。

○

手首の骨はこのように反ります。

01 掴もうとしている

何かを掴もうとしている手を描いてみましょう。曲げた指に注意が必要です。指はそれぞれ微妙に内側を向いているので、その部分を意識して描きましょう。指には力が入っており、特に親指に力が入っています。手首の部分と手の平のつながりにも注意が必要です。

さまざまな人の手

反転

尺骨は意識するが、強調しない
手首から手の平にかけて
流れるようななめらかなライン で

縦長で先端が丸く
なめらかな爪

女性

反転

手の平のラインは
特になめらかに

尺骨は目立たないように
薄く表現する

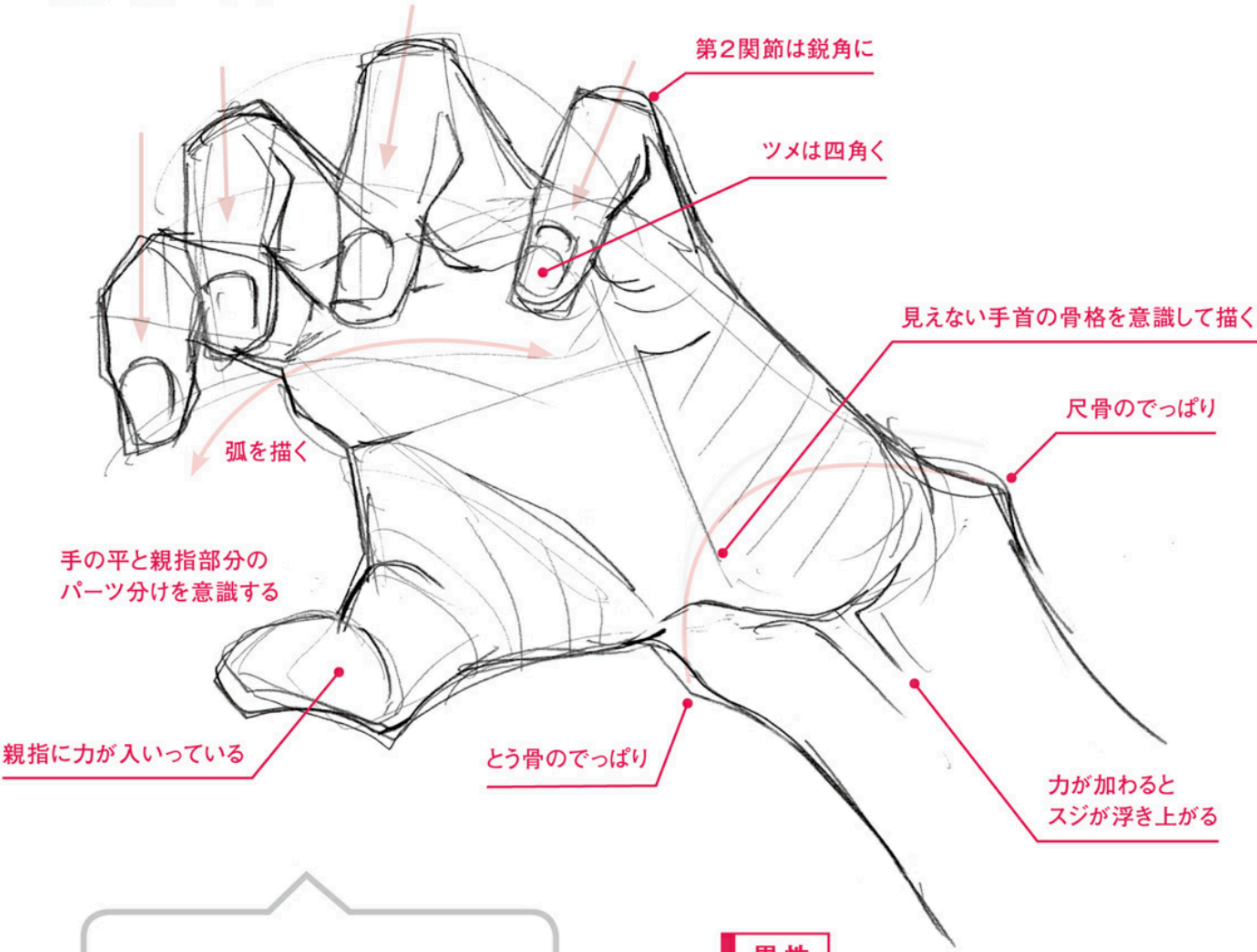
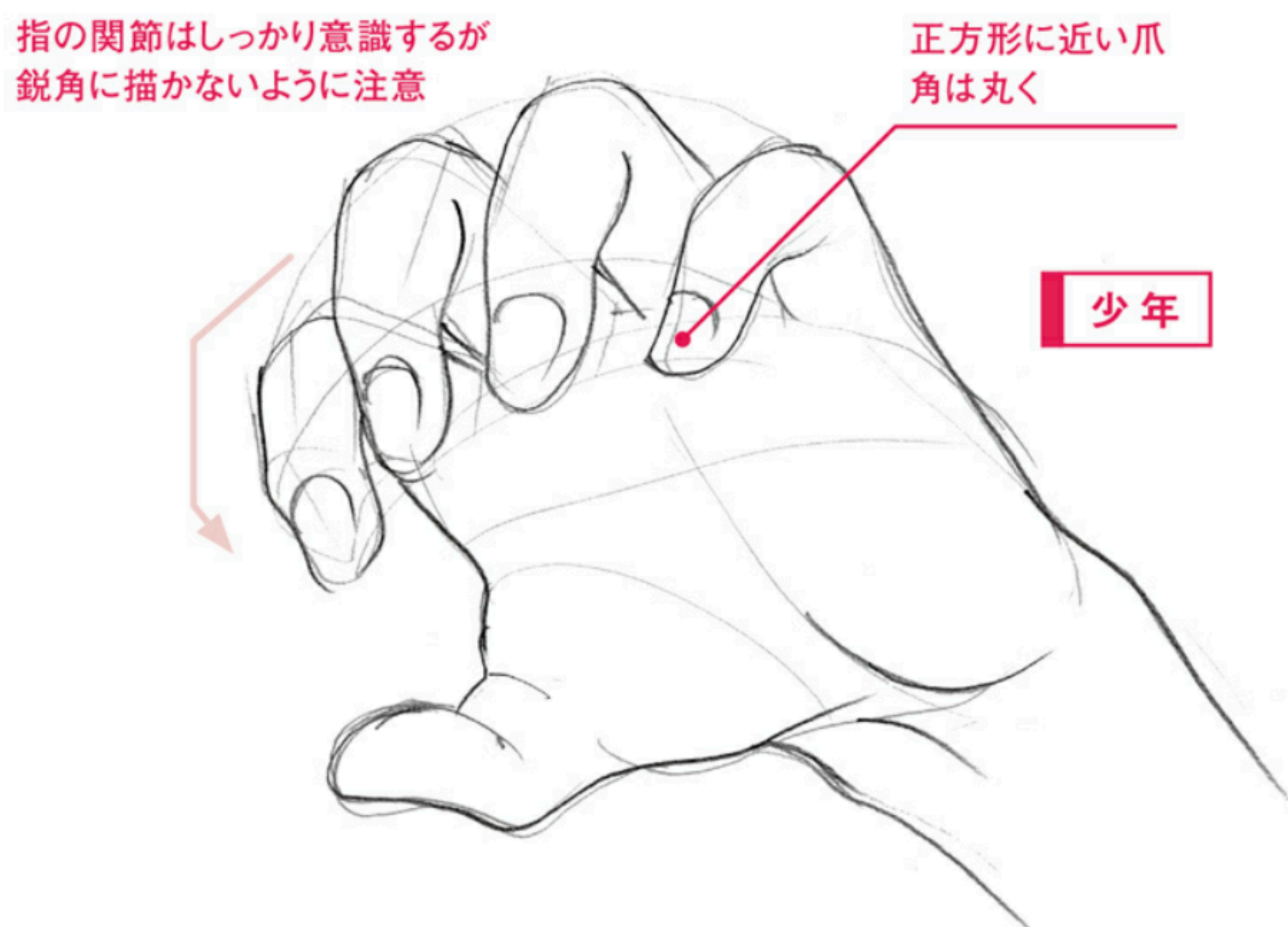
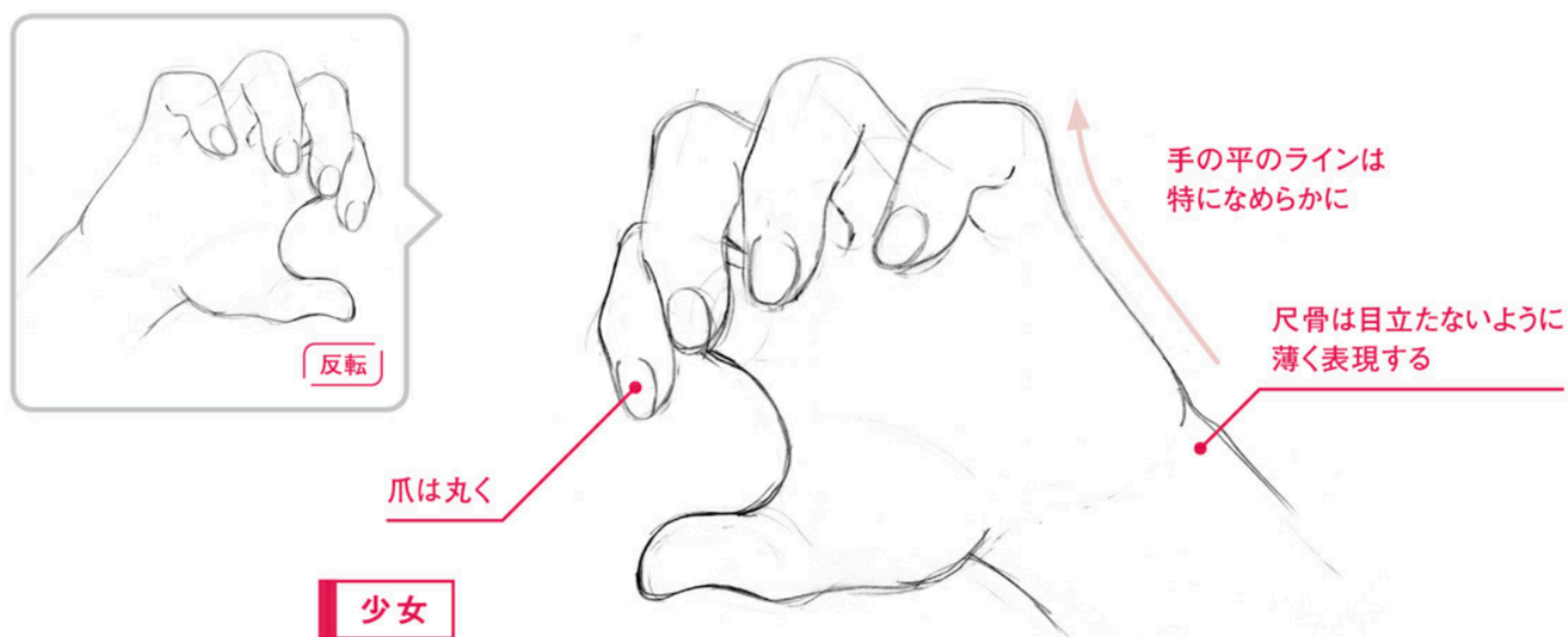
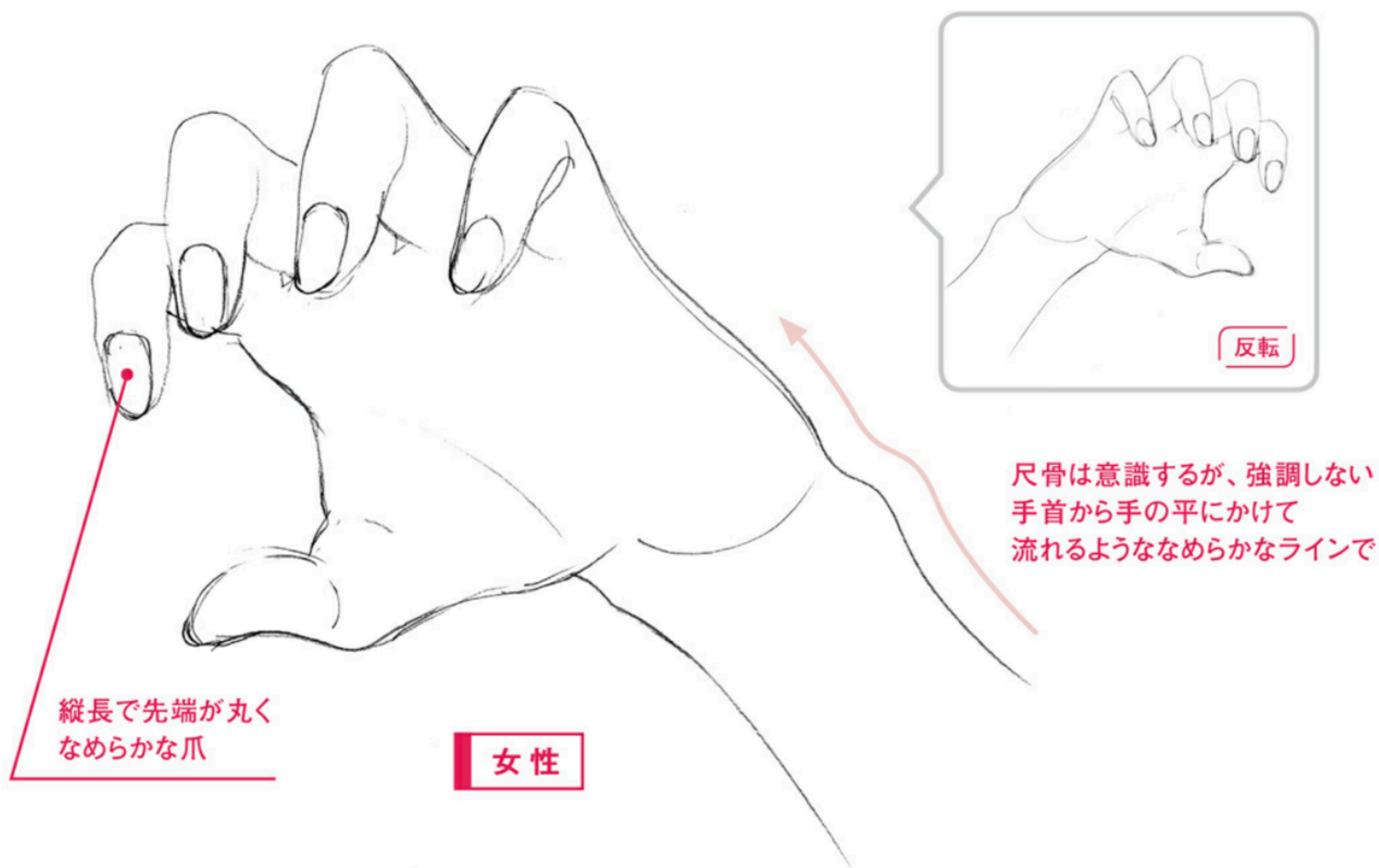
爪は丸く

少女

指の関節はしっかり意識するが
鋭角に描かないように注意

正方形に近い爪
角は丸く

少年

反転

丸みを帯びた指
関節は描かない

小さく丸い爪

尺骨もとう骨も目立たない

幼児

関節を強調する

やせて肉がないので
手の平も薄い

とび出した尺骨

反転

やせている分
大きく見える爪に
縦線（筋）を入れる

とう骨も目立つ

老人

特にここの部分には
分厚い肉がついている

手首にも肉がついて、尺骨が見えない

丸々と太った指に
埋まる爪

肥満

バリエーション

爪は描かなくてもOK

末端肥大の指

尺骨の位置は意識するが
描かない

デフォルメ

ゾンビ

爪ははがれたり
めくれたりしている

尺骨が
とび出している

とう骨

ほとんど骨だけの
細い手首

獣人

指関節を
鋭角的に描く

指も肉厚に

分厚い
手の平の肉

尺骨

曲がった
厚い爪

とう骨

太く筋肉質な手首

昆虫系

硬い外殻で覆った分
手の平にも厚みが出る

とう骨と尺骨を
意識した形状の外殻

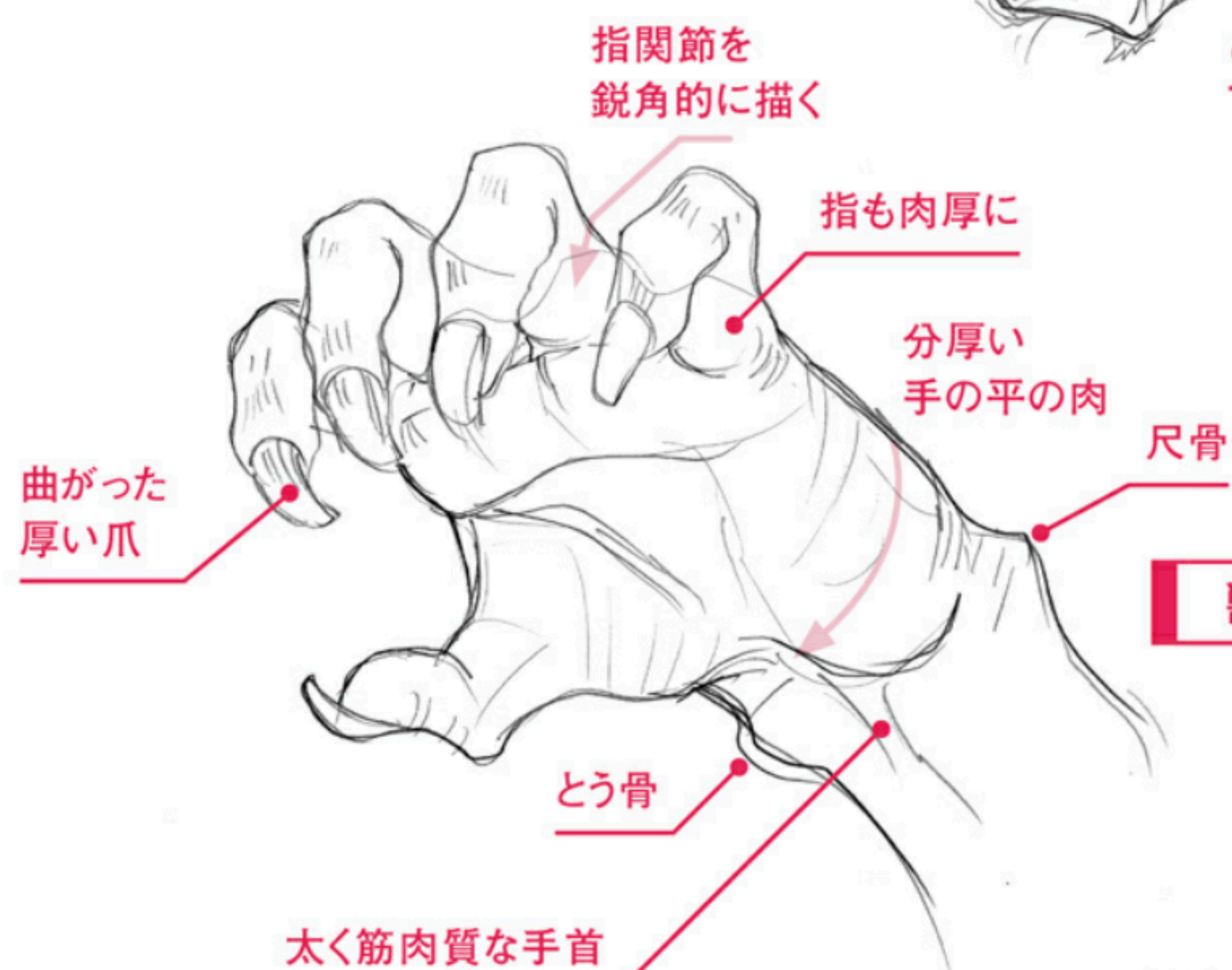
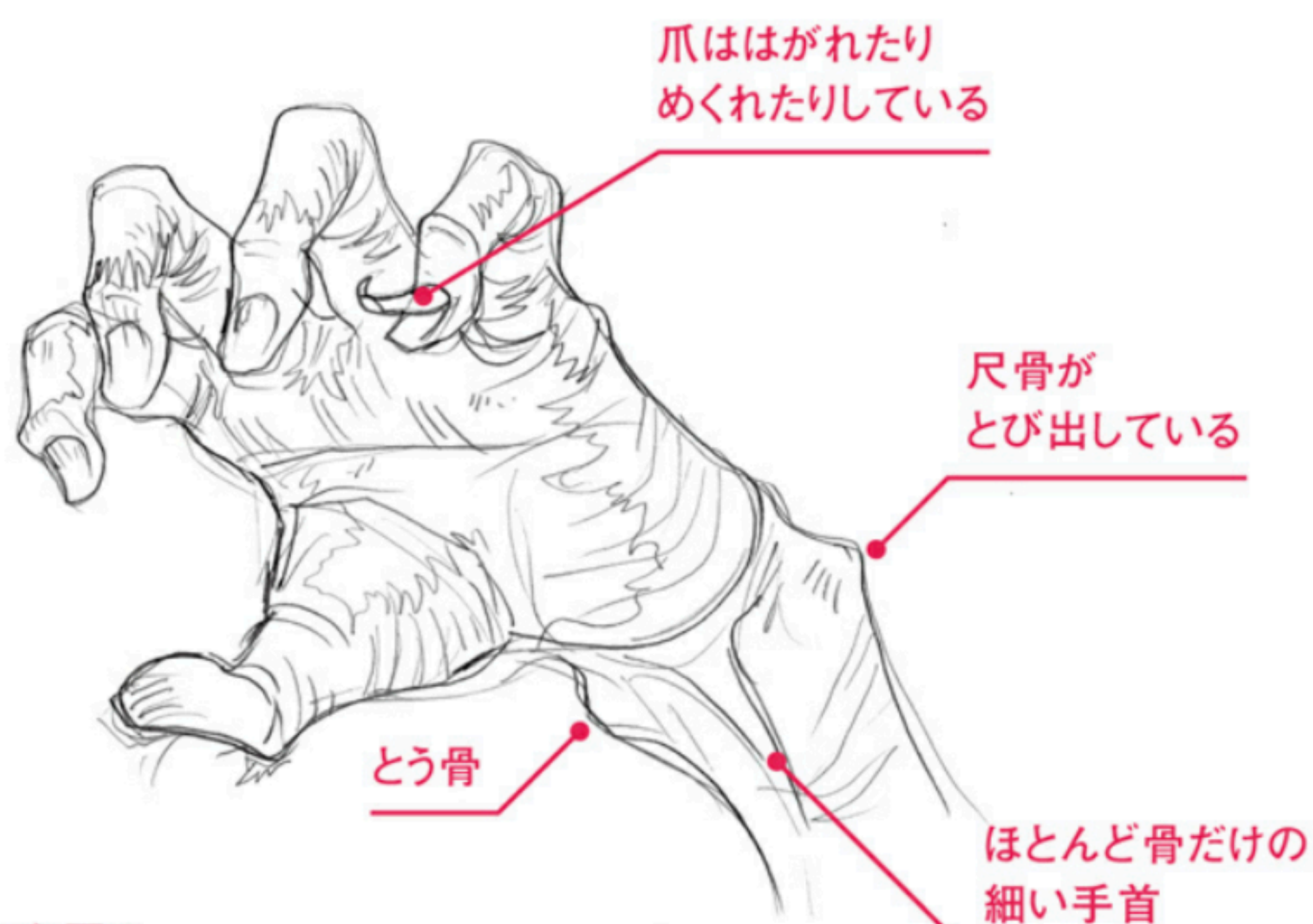
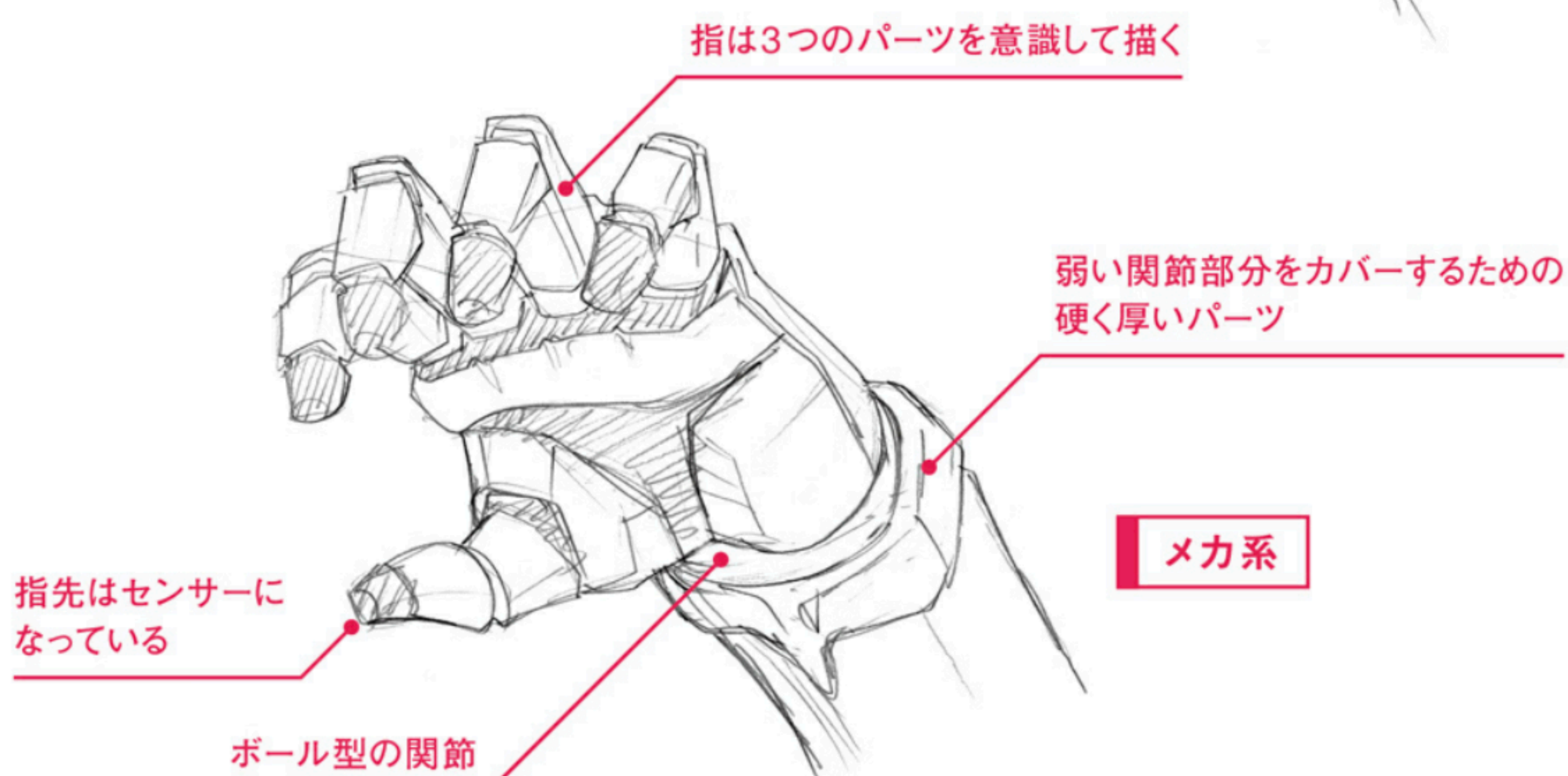
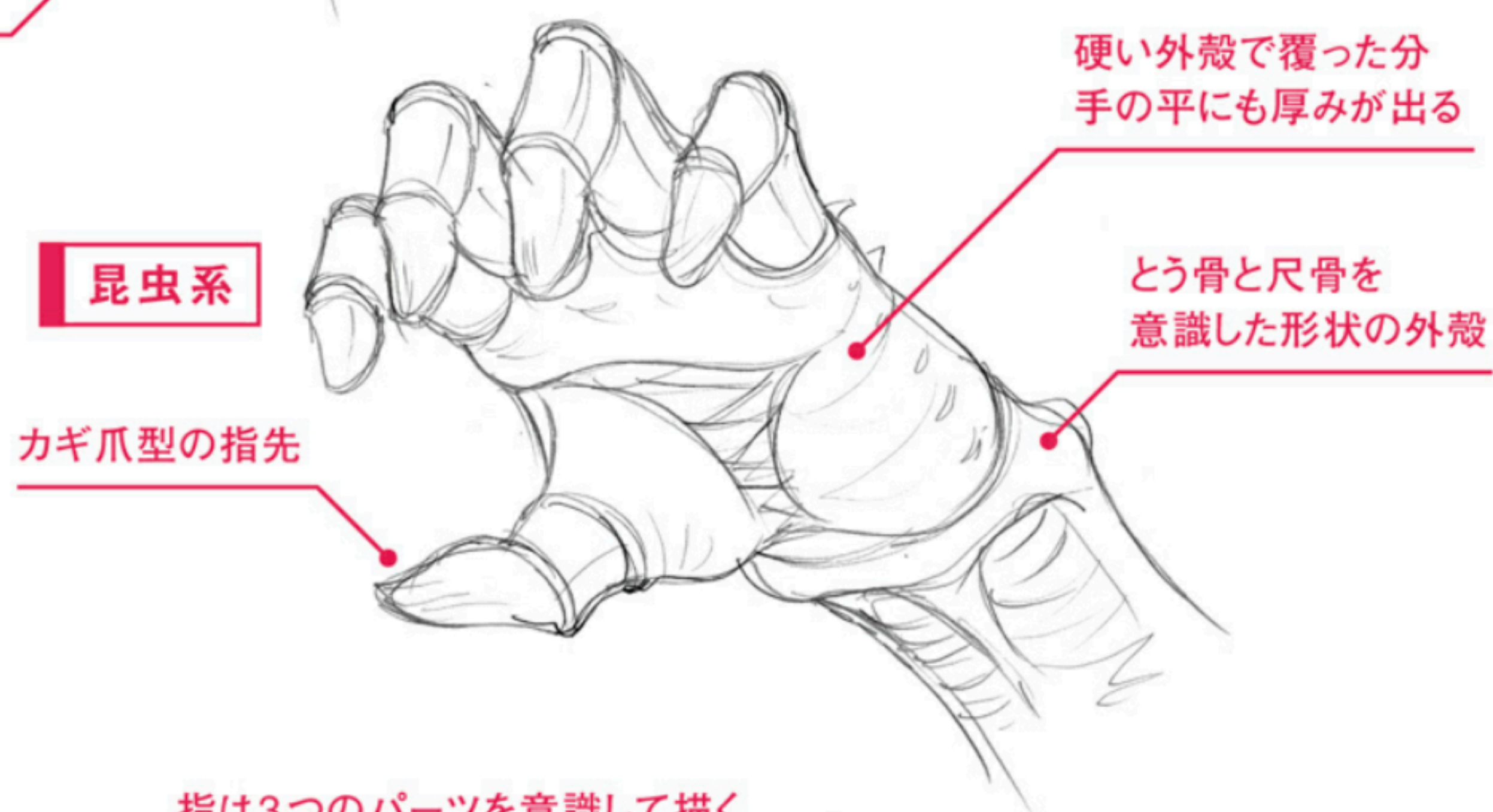
カギ爪型の指先

メカ系

指は3つのパーツを意識して描く

弱い関節部分をカバーするための
硬く厚いパーツ

指先はセンサーに
なっている

ボール型の関節

02 自然に下ろす Ⅰ

手を下に向けてだらりと下している状態を、手の平斜め側から描いてみましょう。脱力しているときは、指が少し内側に丸まります。腕から指先まで、流れるようなラインを意識してください。

さまざまな人の手

男性

手首のシワ

尺骨を意識する

手首のラインをなめらかに

小指球

拇指球

第3関節

第2関節

手の力を抜くと
指が少し内側に丸まる

反転

女性

腕から手首から手の平にかけて
流れるようななめらかなラインで

指は細く長く

爪を少しだけ出すと
女性らしくなる

反転

反転

少女

尺骨は
目立たないように

指は短めに描く

少年

尺骨は意識するが
目立たせない

指の内側の線を描くと
「少女」との描き分けができる

反転

幼児

手首のくびれにシワができる

指は短く、軽く握ったような形に

やせ細って肉がない分
尺骨を強調する

反転

老人

シワや関節の筋も
しっかり描く

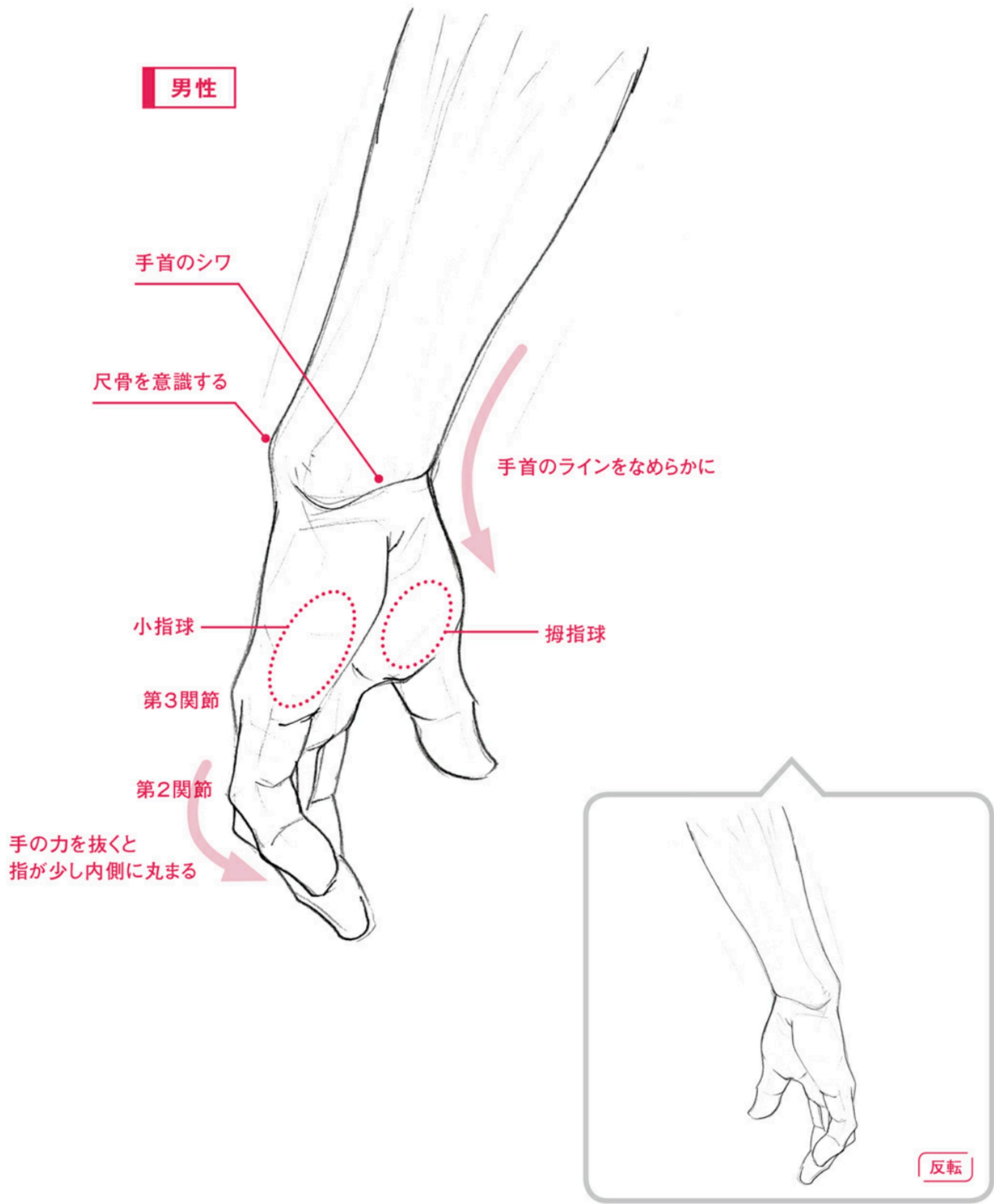
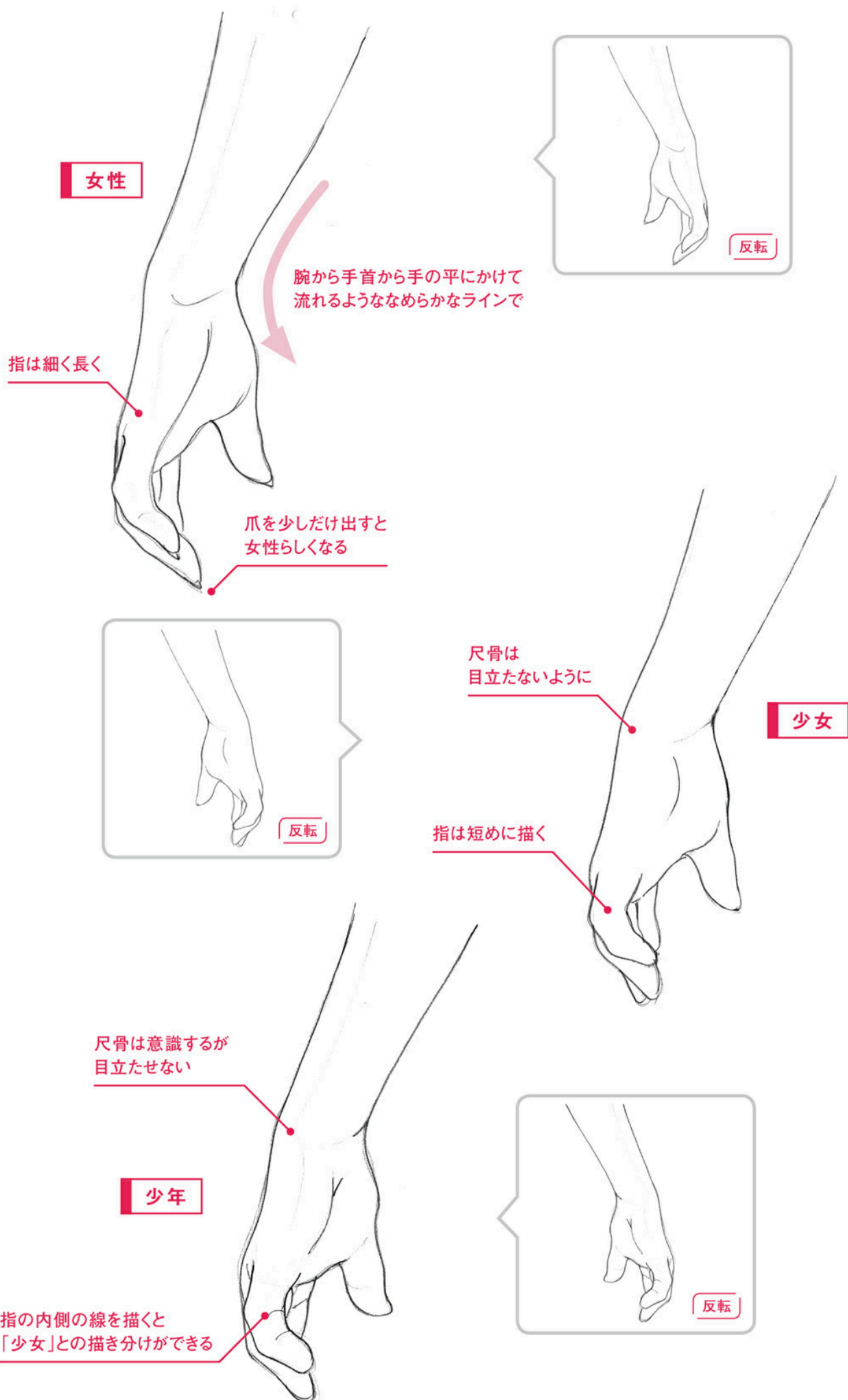
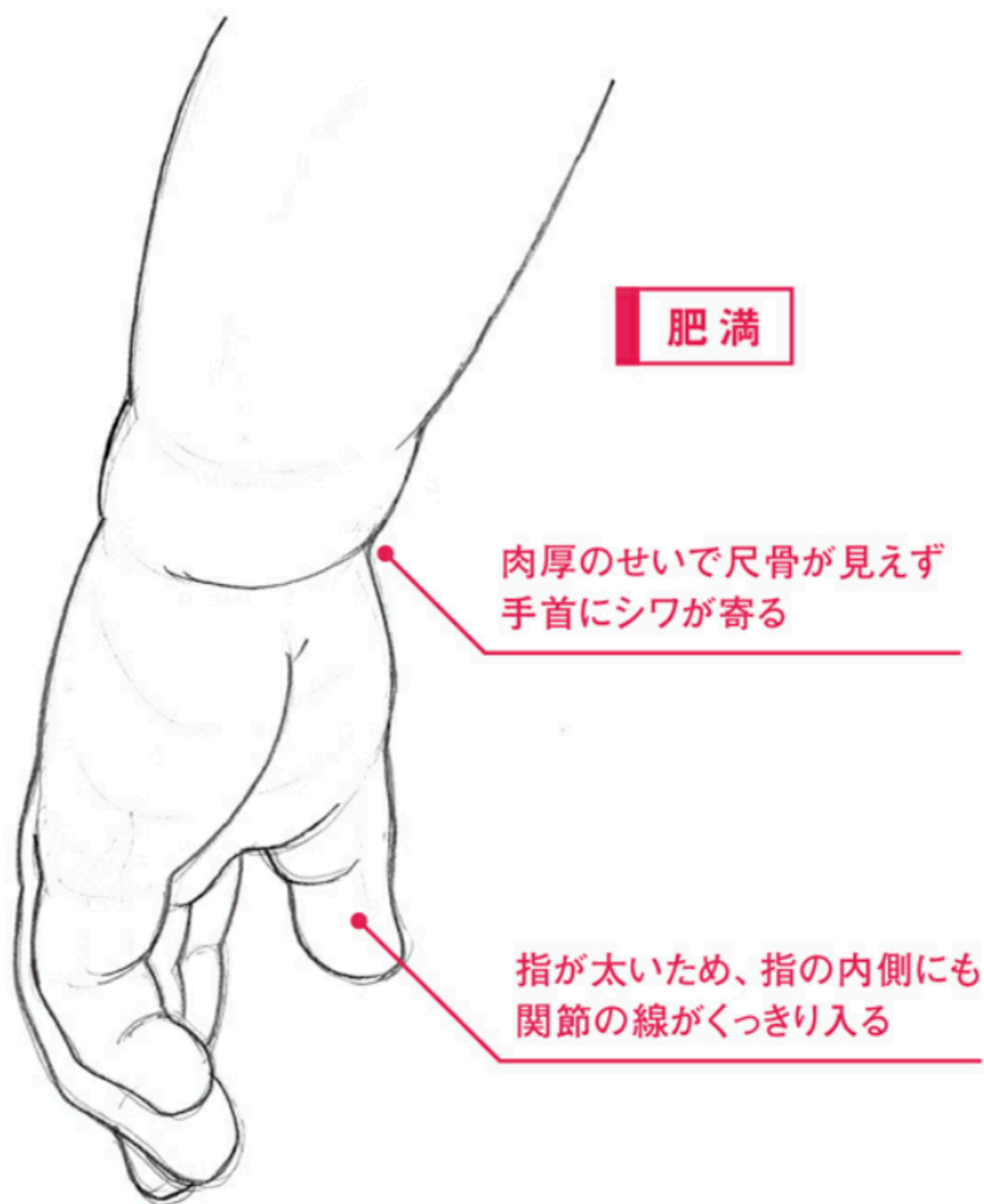
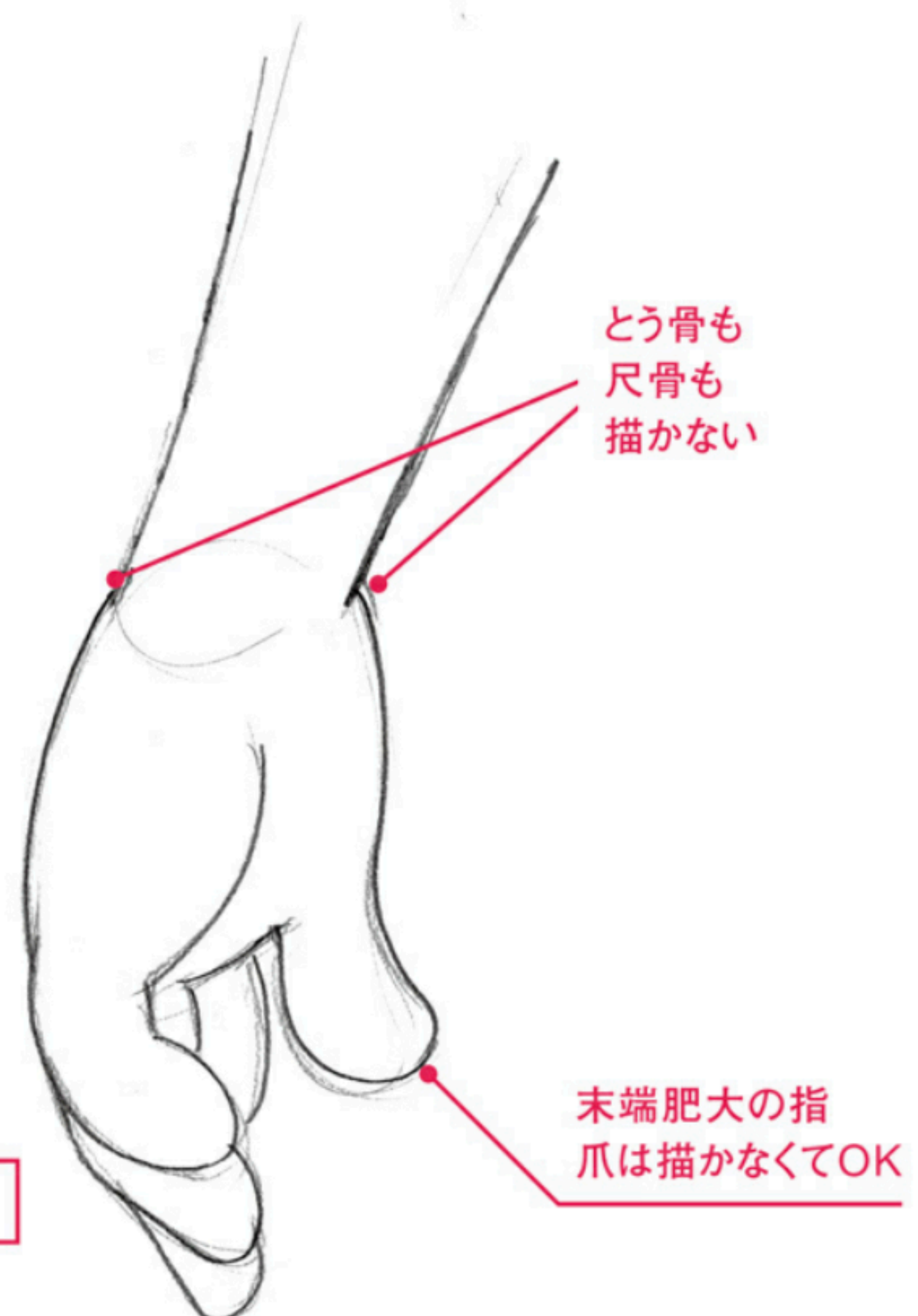
バリエーション

肥満

肉厚のせいで尺骨が見えず
手首にシワが寄る

指が太いため、指の内側にも
関節の線がくっきり入る

とう骨も
尺骨も
描かない

末端肥大の指
爪は描かなくてOK

デフォルメ

ゾンビ

ところどころ皮膚がはがれ
尺骨もとび出して見える

指がありえない方向に
曲がっている

手首は太く
いかにも骨太な感じに

尺骨を強調して
たくましさを表現

獣人

爪は大きく長く鋭く

尺骨ととう骨を
意識した形状の外殻

昆虫系

カギ爪型
の指先

メカ系

弱い関節部分を
カバーするための
硬く厚いパーツ

指は３つの四
角いパーツに
分かれている
ので、人間の
指との違いを
意識して描く

指先はセンサーになっている

03 自然に下ろす Ⅱ

手を下に向けてだらりと下している状態を、手の甲斜め側から描いてみましょう。脱力しているときは、指が少し内側に丸まります。4本の指のつけ根は弧をあまり描かないで並ぶことがあります。

さまざまな人の手

男性

腕から手首にかけての
ラインをなめらかに

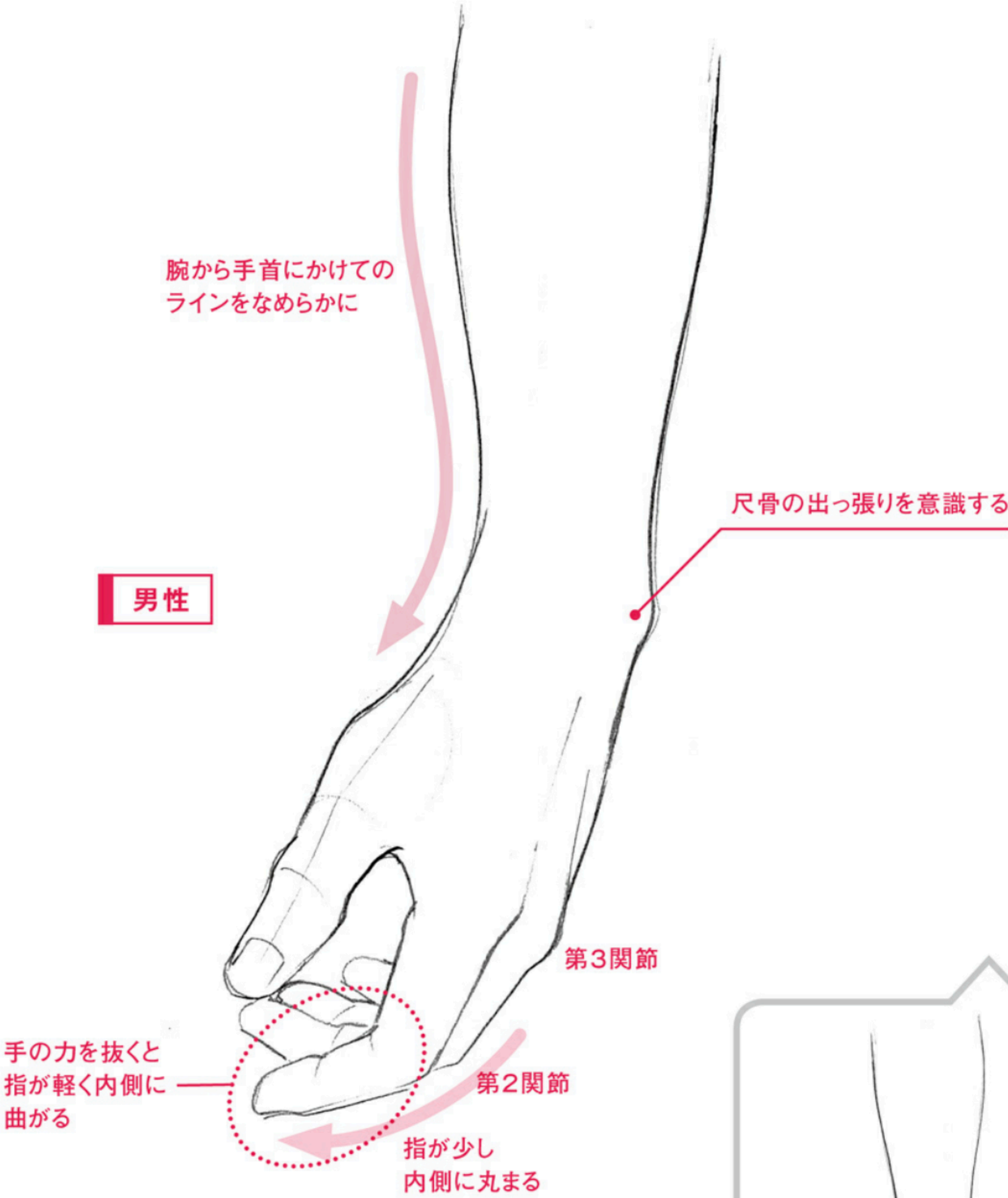
尺骨の出っ張りを意識する

第3関節

第2関節

手の力を抜くと
指が軽く内側に
曲がる

指が少し
内側に丸まる

反転

〈自然に下ろす(前)〉

自然に垂らした手は
意外と難しい
つい力が入った絵に
なってしまいがち。

このラインを特になめらかに

反転

女性

爪は縦に長く
先を丸くする

指の曲げ方も
ゆるくしなやかに

尺骨は出さず
やわらかいラインに

少女

反転

爪は小さく丸く

指は短めに描くと少女らしくなる

尺骨は意識するが
ゴツくならないように注意する

短めで
ほど良い肉づきの指

少年

反転

幼児

肉の段がある

手の甲はふっくら
丸いフォルムに

大人よりも大きく曲がる指。
軽く握る感じ

老人

やせているので
とう骨がしっかり
突き出る

反転

尺骨も
目立っている

手の甲の筋も
くっきり出す

肥満

尺骨もとう骨も肉に
覆われて見えないが
意識はする

指にも肉がつき
1本1本が太い

バリエーション

デフォルメ

この辺のフォルムを
ふっくら丸く

末端肥大の指

指の関節は描かず
なるべく線を簡略化する

ところどころ皮膚がはがれ
中の肉がのぞいている

とう骨の出っ張りが目立つ

腕は太く、いかにも
筋肉質な感じに

獣人

ゾンビ

縦長で厚く
内側に曲がった爪

指は折れ曲がり
爪もめくれている

手の甲の筋肉の筋や
関節をしっかり描く

関節部分を
カバーする
硬い外殻

昆虫系

メカ系

関節をカバーする
金属のパーツ

関節や血管などの
ディテールは
硬いパーツで覆わ
れて見えない

関節はボール型

爪がない代わりに、指先はカギ爪型に

指の関節は四角いパーツに分かれているので
パーツごとに区切って表現する

04 指をさす

人さし指で人をさしたときを正面から描いてみましょう。横から描くよりも、平面になりやすく描くのが難しいアングルです。パースを意識して立体感が出るよう、人さし指の先ほど大きく描き、逆に手首は細く描きます。

さまざまな人の手

女性

関節の山型は描くが
ラインはなめらかに

「男性」に比べて
親指の角度は
ゆるやかに

爪は縦に長く

反転

人さし指は
やや上向きに

少女

親指もしっかり握らず
開き気味に

指は
ふっくらと描く

反転

関節の山型は描くが
ゴツゴツさせない

親指の関節は
角張らないように

指は短めに

反転

少年

人さし指の先端は小さく丸く

幼児

親指が曲げられず
開いている

手首にシワが寄る

肉がない分
関節の山型を目立たせる

反転

指のシワを
きちんと描く

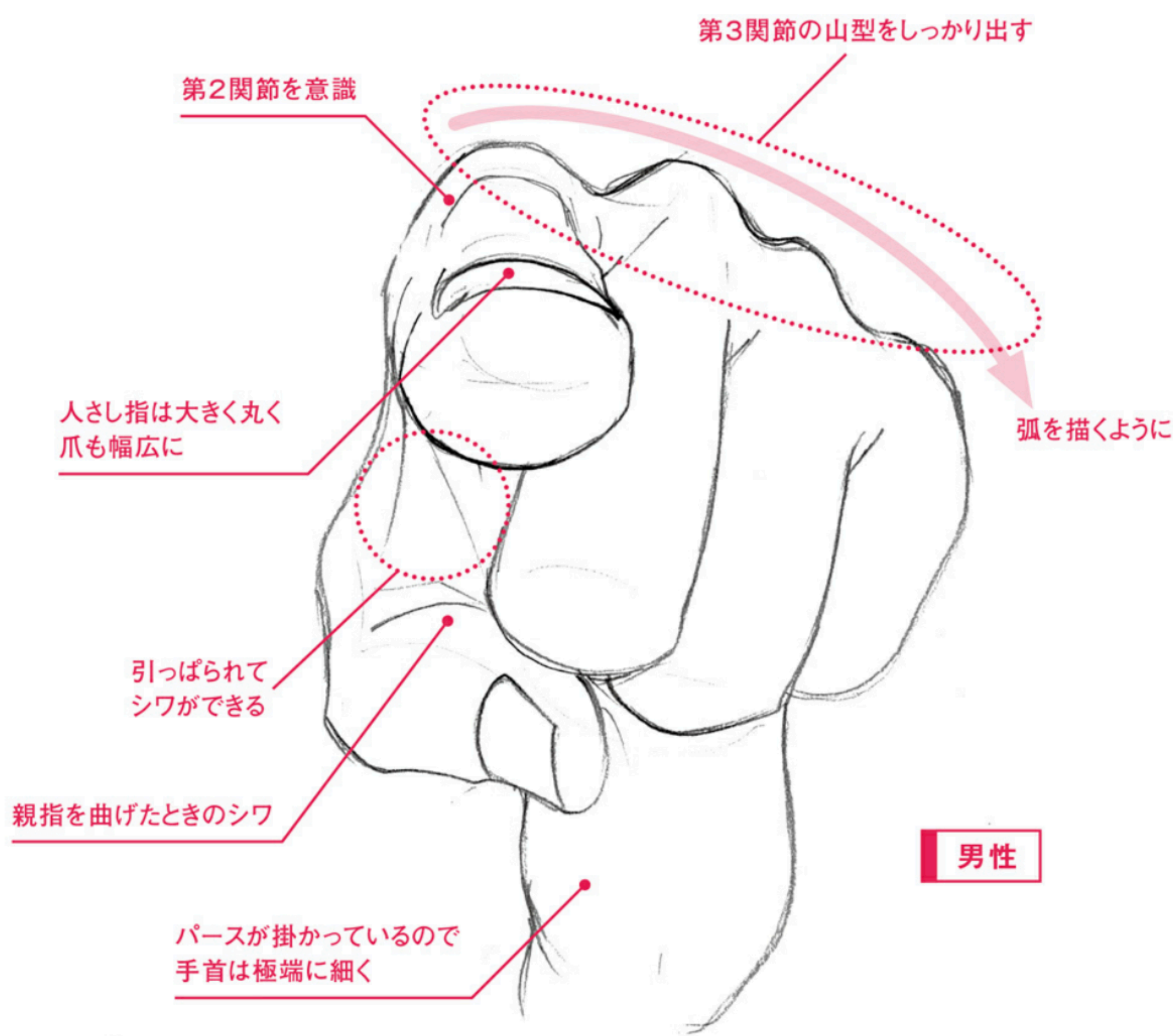
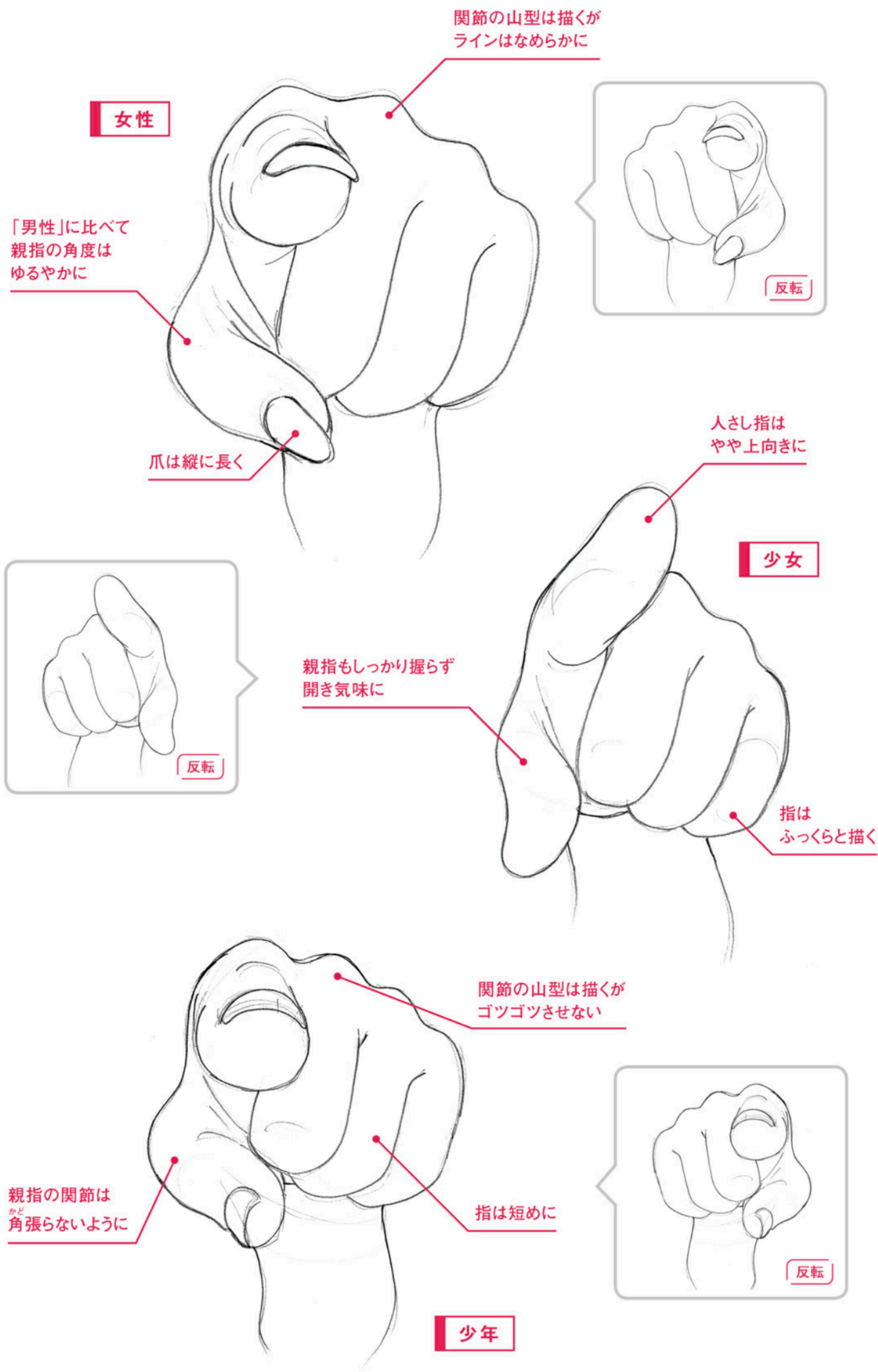
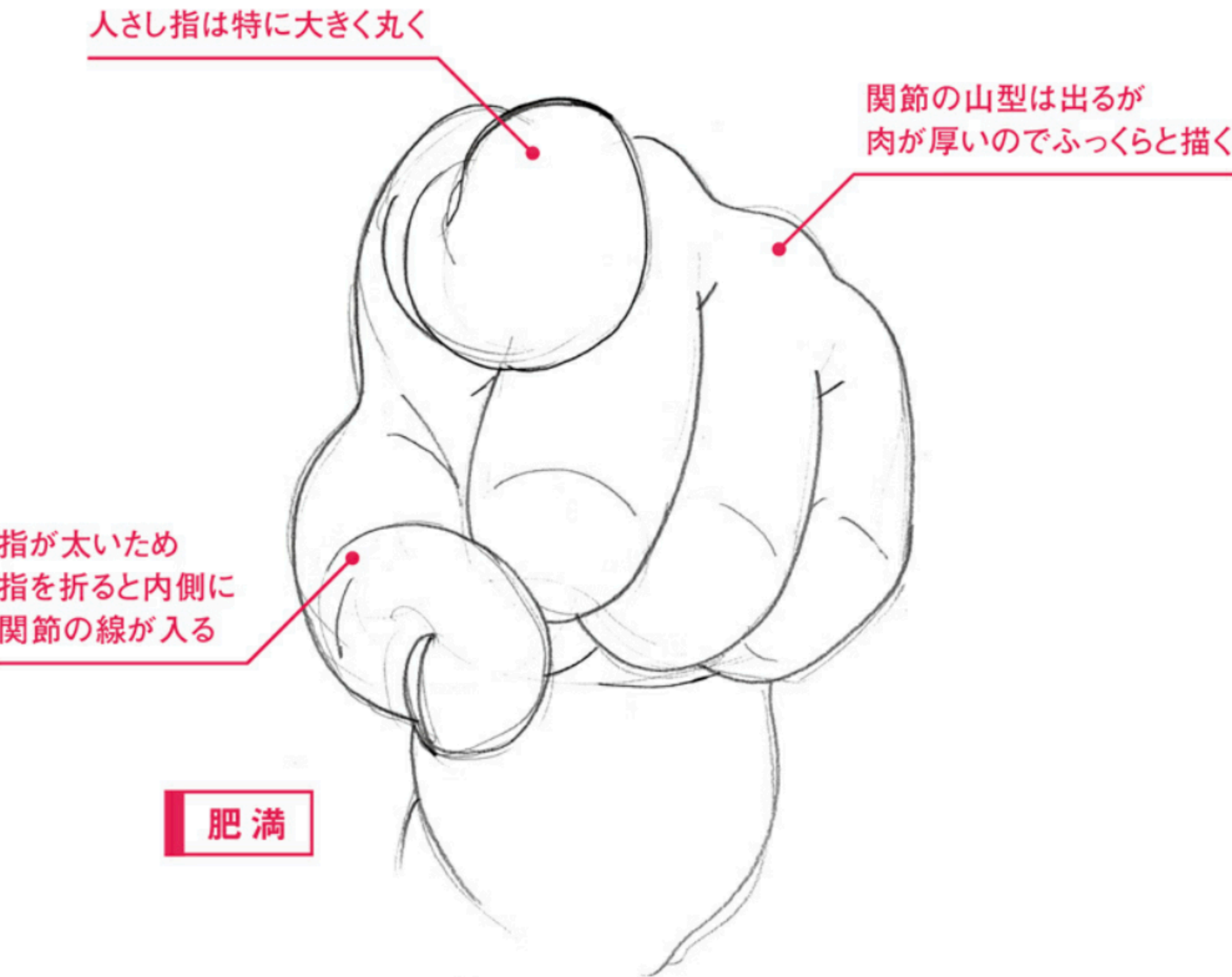
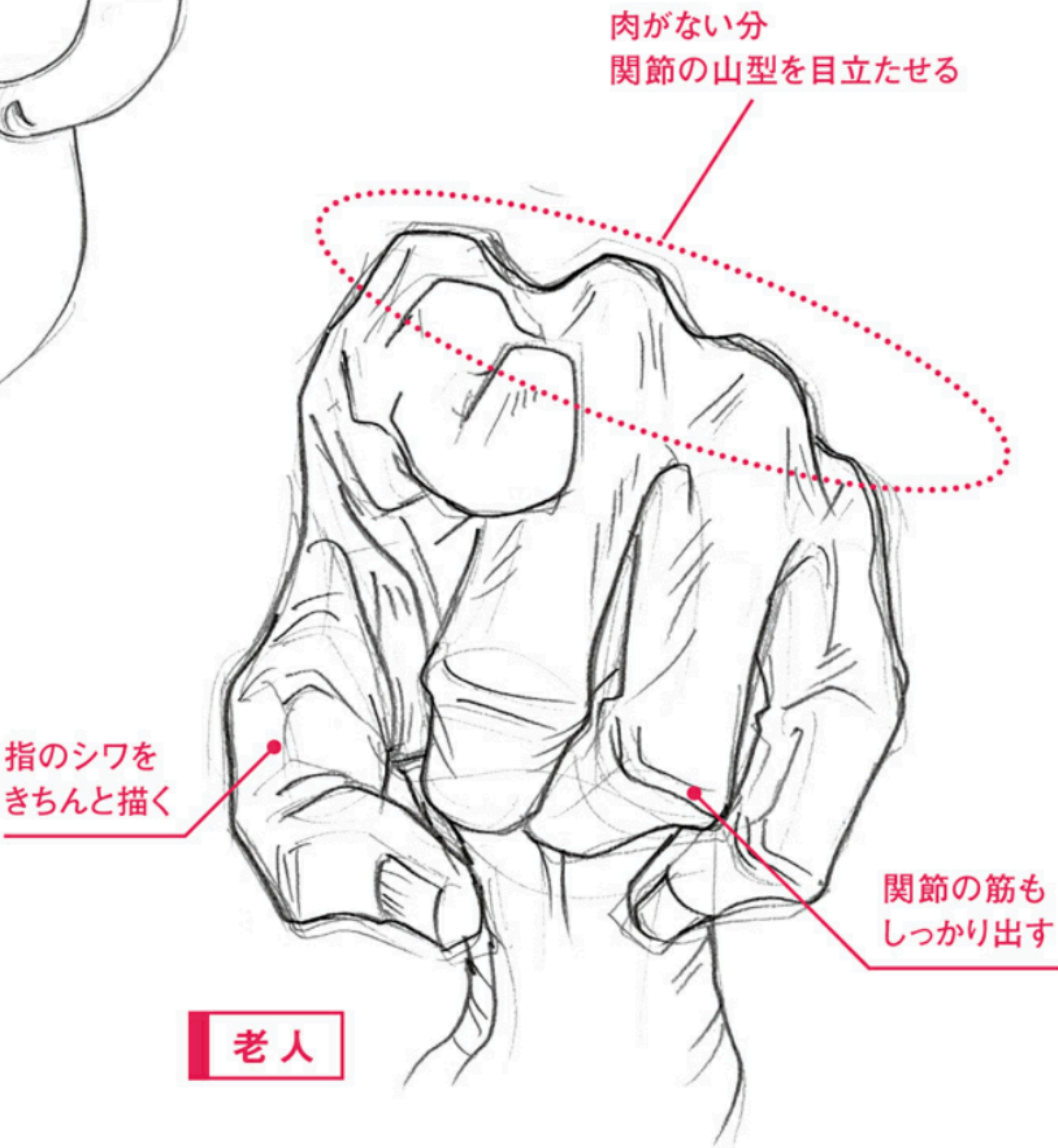
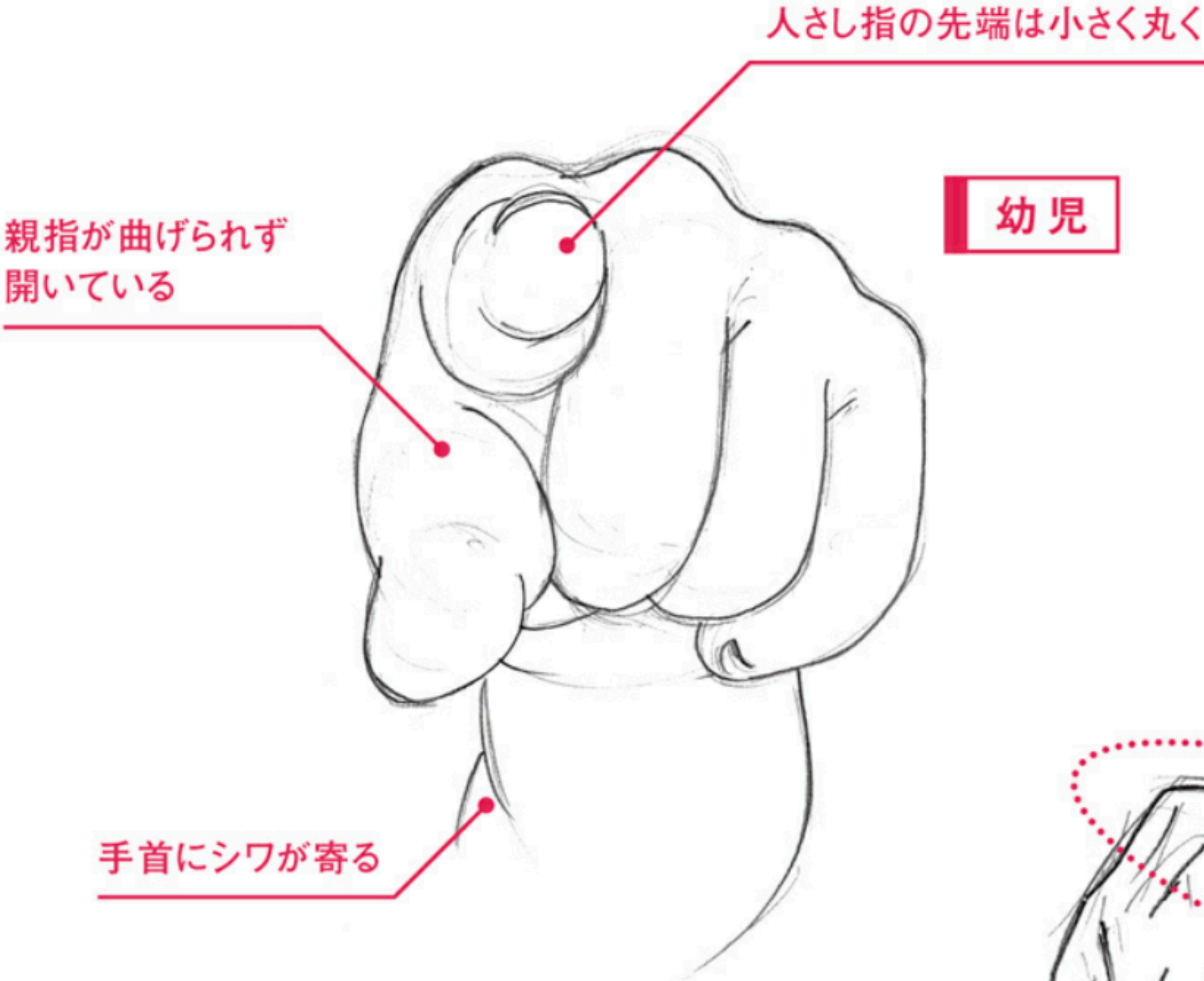
関節の筋も
しっかり出す

老人

人さし指は特に大きく丸く

関節の山型は出るが
肉が厚いのでふっくらと描く

指が太いため
指を折ると内側に
関節の線が入る

肥満

バリエーション

人さし指は特に丸く大きく描く

指は1本1本を
太く丸く肉厚に

デフォルメ

人さし指の
関節の線を
しっかり描く

関節の山型を
強調する

獣人

爪は大きく長く鋭く

COLUMN

パースは効果的

指をさすポーズでは「パースを意識して……」と書きましたが、パース（＝パースペクティブ）とは遠近法のことです。簡単に言えば「遠くの物は小さく見えるのでそのように描く」ということなのですが、言うのは簡単ですが実行するのはなかなか難しいのです。

さて、指をさす正面のポーズになぜパースをつけるかと言うと、その方が表現しやすいからです。右の図のようにパースをかけないで描くこともできますが、表現的には『指をさしている』が弱くなってしまいます。指のパース表現は、ここにあるモデルを参考にコツをつかんでください。“何を表現したいのか”、そこを忘れないようにしましょう。

05 細いものを持つ

人差し指で、細いものを持つ手です。指先には力が入っています。重さをあまり意識せず、指でバランスをとった状態なので、持つものと手の角度を意識して描きます。手首との角度にも注意しましょう。

さまざまな人の手

男性

第１関節を意識する
シワを入れて立体感を出す
空間を作る
少し反らせる
人さし指で支える
第２関節
第３関節が出る
かるくにぎり込んだ
ときのシワ
親指に乗せて
爪は四角く
尺骨
小指球
とう骨
力を入れると
スジが浮き出る
反転

爪は縦長で
先端は丸く

指の曲げ方は
ゆるくなめらかに

反転

尺骨は突出させず
手の平までのラインをなめらかに

女性

とう骨もかすかに意識する

指関節は出さず
なめらかなラインに

反転

爪は丸く

少女

短めで、ほど良い
肉づきの指

関節をしっかり意識するが
ゴツくならないように注意する

爪の形は四角いが
角は丸くする

尺骨

反転

少年

第1関節はないつもりで描く

小さくて丸い爪

まだ器用な持ち方ができないので全体を握る感じに

幼児

関節と関節の間の指はやせて細い

指を曲げた時の関節の線をしっかり描く

第3関節を意識して鋭角的に描く

四角く長い爪

老人

反転

肥満

肉厚で曲がり切れない指

尺骨は肉にはばまれて見えない

肉に埋まった爪

とう骨も肉に隠れる

バリエーション

末端肥大の指

指の関節は描かずなるべく線を簡略化する

指を曲げるというより丸める感じに描く

デフォルメ

あらぬ方向に折れ曲がった指

ところどころ皮膚がはがれ
中の肉がのぞいている

指がやせていて爪が目立っている

張り出した尺骨

とう骨

ゾンビ

指の関節を意識して
鋭角的に描く

手の平も
筋肉質にたくましく

縦長で厚く
内側に曲がった爪

目立つ尺骨

獣人

太い手首

爪がない代わりに
指先はカギ爪型に

昆虫系

関節部分を
カバーする
硬い外殻

手の平の真ん中と
関節は柔らかい

指の関節は四角いパーツに
分かれているので
パーツごとに区切って表現する

弱い関節部分を
覆う硬いパーツ

メカ系

指先のパーツは
センサーつき

06 太いものを持つ

すべての指を使って、太いものを持つ手です。手のかなりの部分が隠れてしまいますので、むしろ隠れている部分を意識することが重要です。親指の開き方が普段と違いますので、注意してかたちを取りましょう。

基本のポイント

小指だけ短いので
位置を注意して描く

第1関節もしっかり
曲がっている

力を入れると
指がくっつく

爪は四角く幅広に

太いものが当たるこの部分は
見えないが、しっかり意識する

ふくらむ

ふくらむ

尺骨

親指のパーツは目いっぱい開いている

男性

とう骨

力を入れると
スジが浮き出る

反転

小指は少し浮かせる

女性

親指のつけ根を開く

力を入れた分
とう骨が出る

反転

短く丸みを帯びた指
小指は浮かせる

反転

指を大きく開くので
少し尺骨が出る

少女

反転

尺骨は通常より出るが
目立たせすぎない

親指のつけ根を
目いっぱい開くことで
手首に筋が出る

少年

幼児

短く、ふっくらと張りのある指
第1関節は描かない

小さく丸い爪

尺骨は見えない

老人

小指は短いので
曲がり切らない

爪は四角く長めに

反転

尺骨も
張り出す

親指を目いっぱい開くため
手首に筋が出る

肥満

指が太いため、肉にはばまれて
指をまわし切れない

ふつう親指を開いた時に出る手首の筋が
肉厚のため出ない

バリエーション

デフォルメ

爪は描かなくてもOK

親指は
反った感じに

尺骨、とう骨は
あえて出さないが
意識はしておく

爪がはがれ、肉がむき出しに

あらぬ方向に折れ曲がった指

尺骨を
強調する

ちぎれ落ちそうな親指

ゾンビ

4本とも余裕で回せる太い指

尺骨が張り出す

獣人

親指の関節は
鋭角的に

とう骨

カギ爪型の指先

昆虫系

関節部分を
覆う硬いパーツ

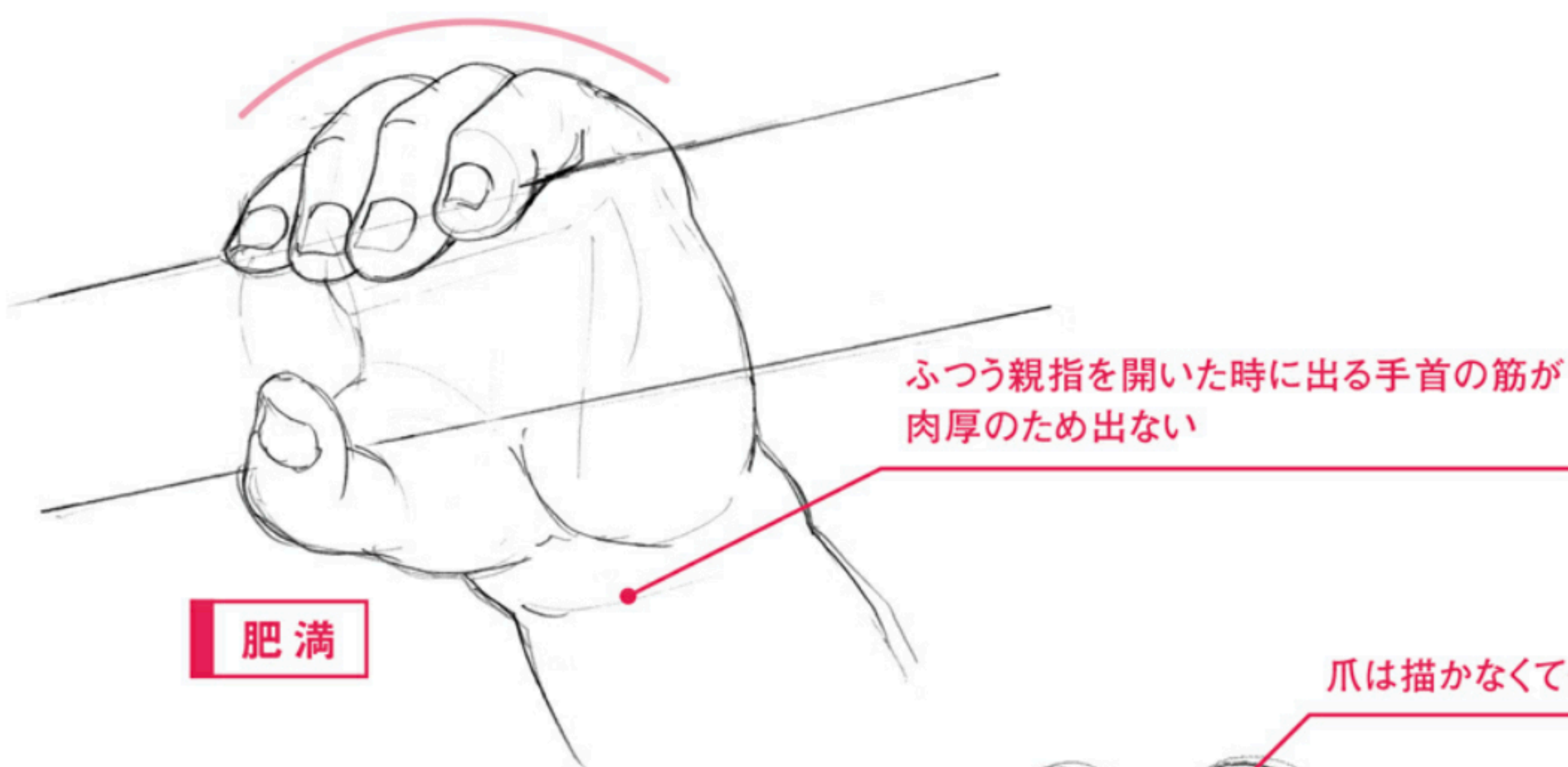
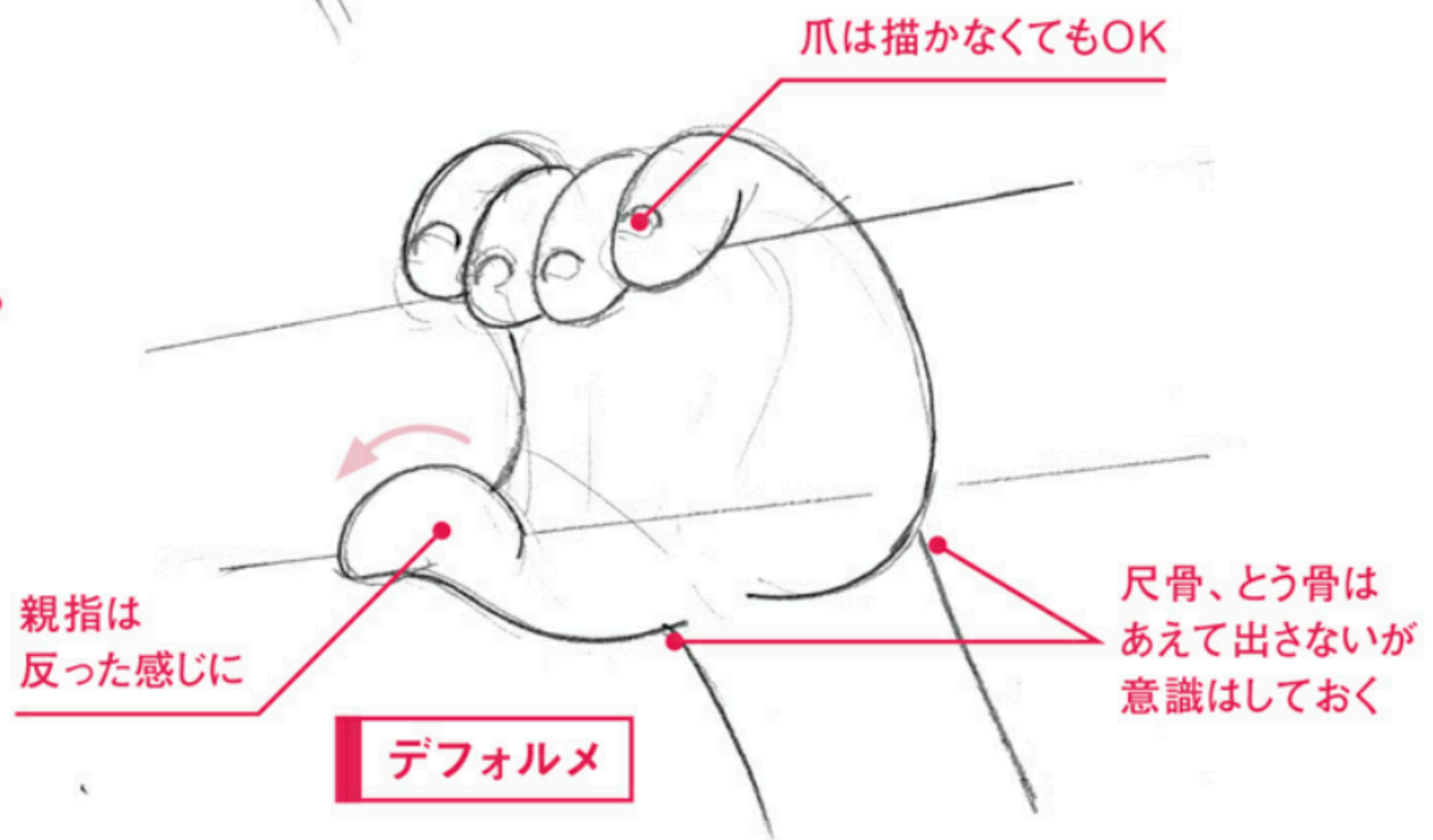
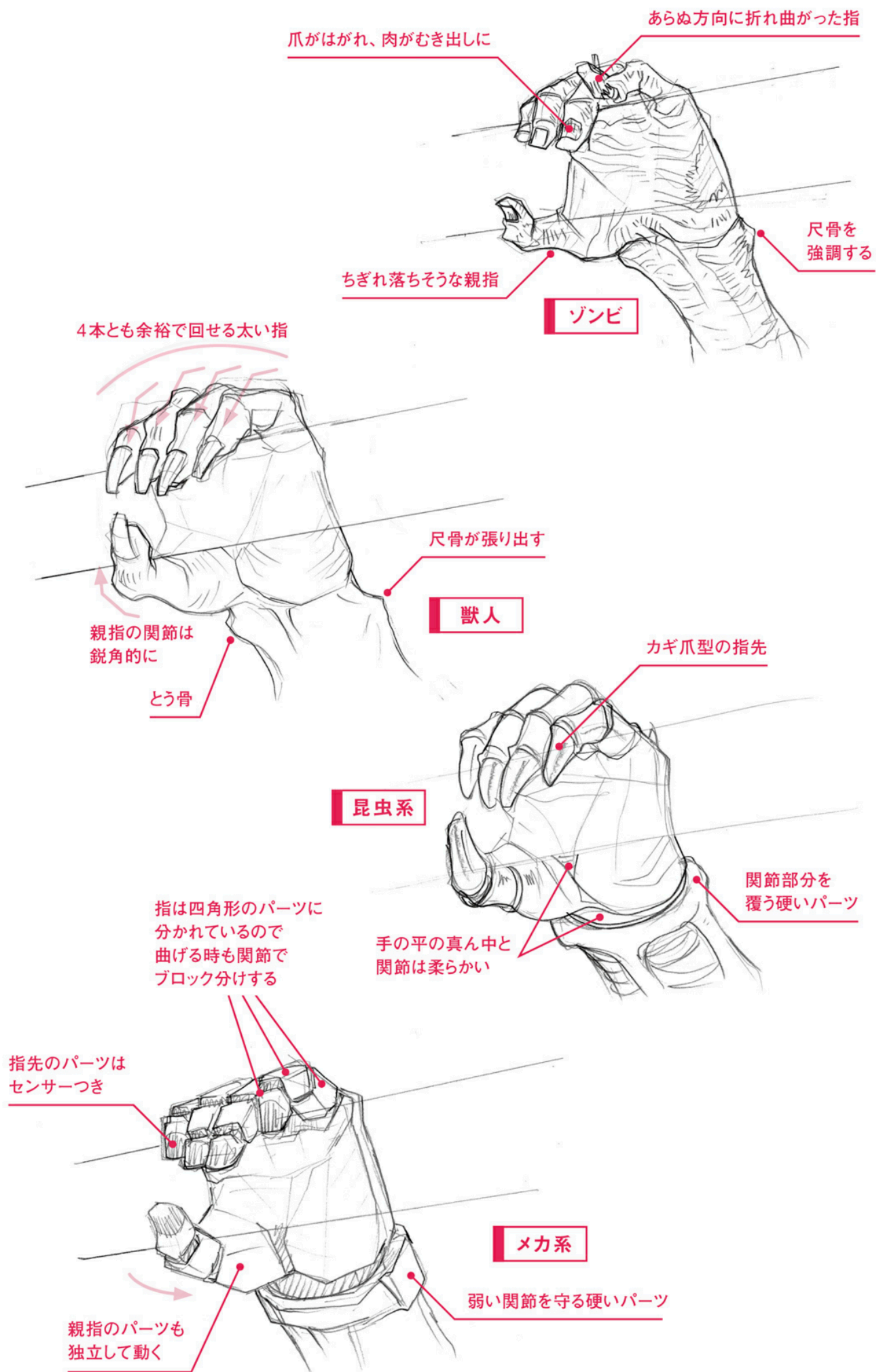
手の平の真ん中と
関節は柔らかい

指は四角形のパーツに
分かれているので
曲げる時も関節で
ブロック分けする

指先のパーツは
センサーつき

メカ系

弱い関節を守る硬いパーツ

親指のパーツも
独立して動く

07 つまむ I

何かをつまむ動作です。親指の表現は難しいので、よく研究してください。親指だけが他の４本の指とは違う方向に動くことが大事です。親指と人さし指に力が入っています。

人の手　～親指が見える～

指をすぼめるようにして
つまんだ指の立体感を出す

第２関節

第３関節が出る

手の甲にスジが入る

反らせる

親指のつけ根は
もり上がる
（拇指球）

尺骨をキレイに出す

第３関節が出る

とう骨はこの辺

男性

反転

第3関節を大きく出さない

指は丸みを出す

反転

尺骨は
なめらかに出す

親指から手首のラインをなめらかに

女性

小指は少し立て気味に

少女

反転

尺骨は
出さない

親指から手首にかけての
ラインをなめらかに

第3関節は出すが、鋭角にしない

少年

指はふっくらと丸く太めに

尺骨も
意識する

とう骨はこの辺

反転

やせてシワが
目立つ指

手の甲のスジを出す

肉がないので血管が浮き出る

尺骨を強調する

反転

とう骨も出る

老人

関節が隠れるほど太った指

第3関節の突起も
肉に埋もれて見えない

パンパンに張った手の甲

肥満

手首を曲げると、そのぶん肉が盛り上がる

バリエーション

尺骨は出さない

できるだけ単純なラインで
表現する

デフォルメ

ゾンビ

やせてシワシワの指

第3関節は鋭角に描く

突き出た尺骨

とう骨も目立つ

獣人

人さし指と中指の関節を角張らせる

第3関節はゴツゴツとした凹凸を強調する

尺骨はゴツく目立たせる

太い手首

昆虫系

外殻で覆っているので関節は中に入れる

柔らかい関節を隠す外殻

メカ系

関節で区切られている

弱い関節を守る厚い金属パーツ

08 つまむ Ⅱ

親指無しで何かをつまむことはできません。親指が隠れて見えなくても、つまむ動作のときは親指のつけ根の部分がもり上がります。そのふくらみを意識して描きましょう。

人の手　～親指が見えない～

男性

中指と人さし指の
第2関節を意識する

第3関節は鋭角に

立体感を出すため
最小限のスジを入れる

小指を折り曲げると
できるシワ

親指のつけ根が
ふくらむ
（拇指球）

第2関節を意識

小指球のふくらみ

手首の骨格を意識

ここのくぼみを意識する

尺骨をキレイに出す

とう骨

反転

女性

ここにある骨は
手根骨

尺骨の上にできるくぼみを意識する

とう骨は
この辺

尺骨

反転

小指は
少し立てる

手の甲の幅は狭く

少女

反転

手首と腕の太さは均一に

少年

指はゴツくならないように
丸みを出す

手根骨の張りを
意識する

反転

尺骨は少し出す

とう骨

反転

老人

手の甲のスジを
目立たせる

手根骨も出る

血管が
浮き出ている

とう骨

尺骨を強調

肥満

手首を曲げるとシワが寄る

肉厚で
尺骨が見えない

バリエーション

全体的に
丸いフォルムに

デフォルメ

尺骨は描かないが
意識はしておく

真っ直ぐな
手首

ゾンビ

第3関節は鋭角に

ところどころ皮膚が
はがれて中の肉が
のぞいている

折れ曲がった小指

とう骨も出る

突き出た尺骨

ゴツゴツと
角張った
太い関節

獣人

とう骨も
張り出している

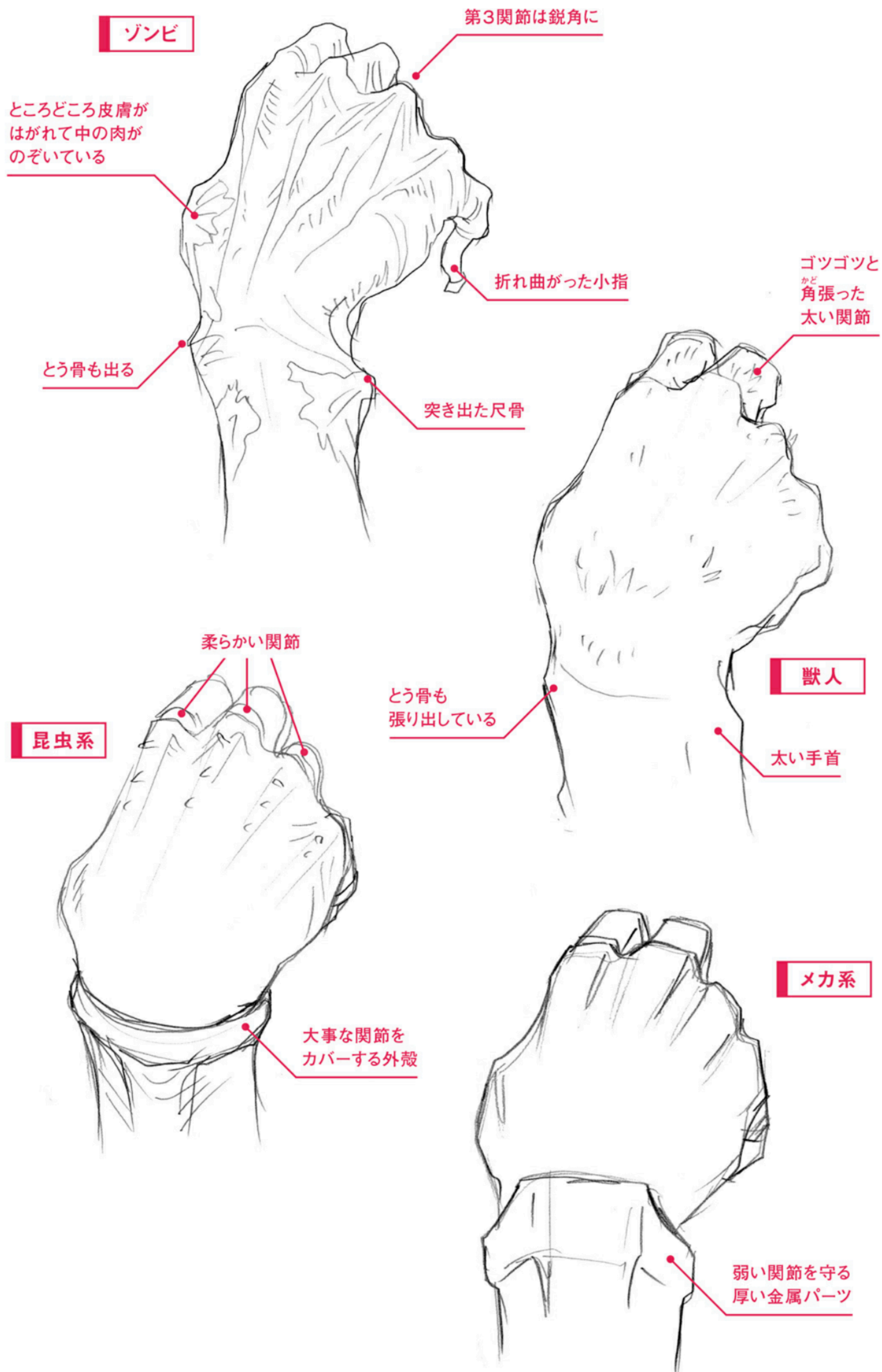
太い手首

柔らかい関節

昆虫系

大事な関節を
カバーする外殻

メカ系

弱い関節を守る
厚い金属パーツ

09 つまむ Ⅲ

つまむ編の最後は、正面から見たつまむ手です。ここで大事なのは、手首の位置です。親指は、手首よりも出っ張っていたりしますので、手と手首をよく観察して描いてみましょう。

人の手　～正面から～

男性

伸ばした人さし指と
中指の第2関節の位置を意識する

第3関節の凹凸

第2関節と第3関節の
長さに注意

第3関節が出る

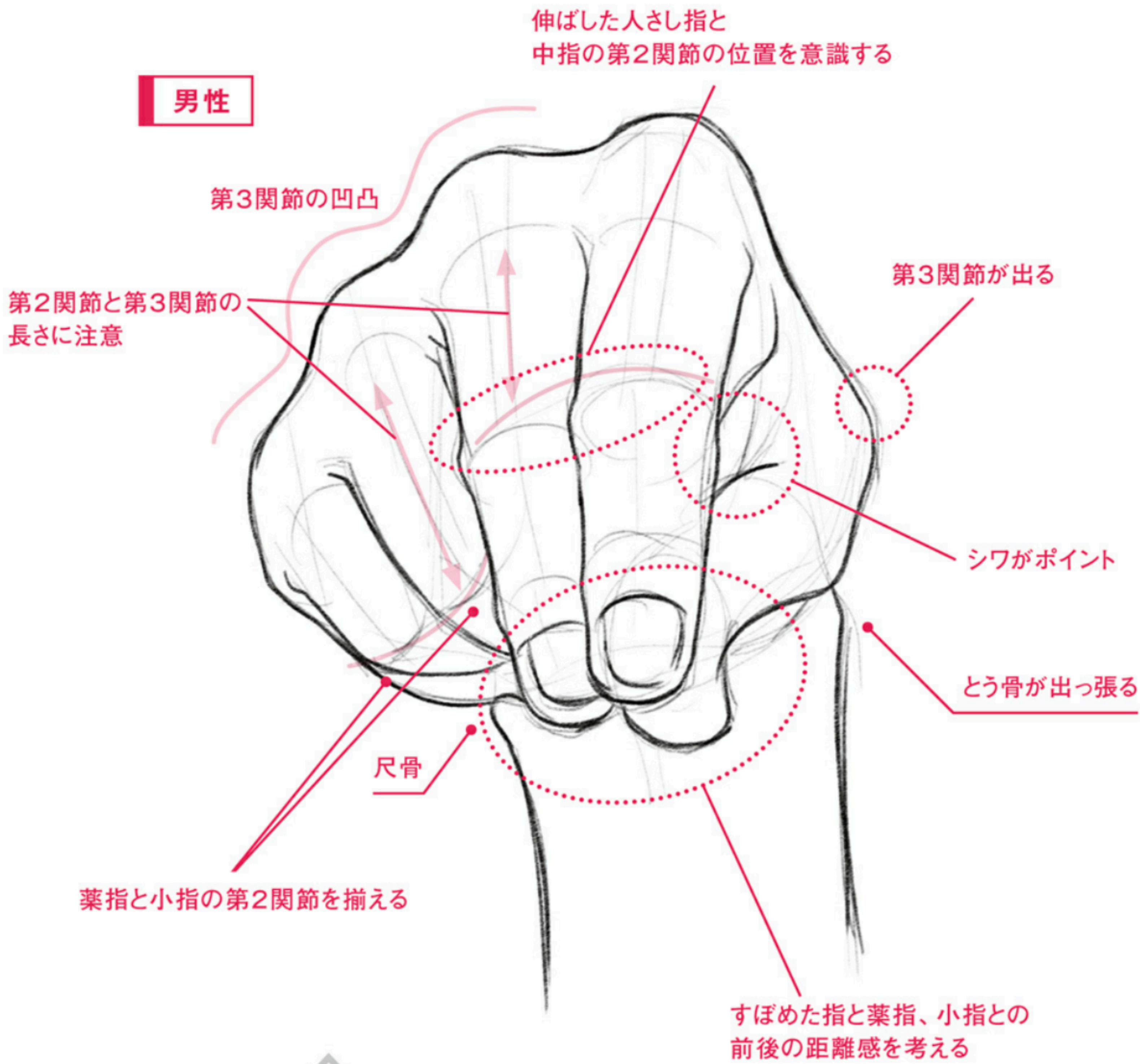
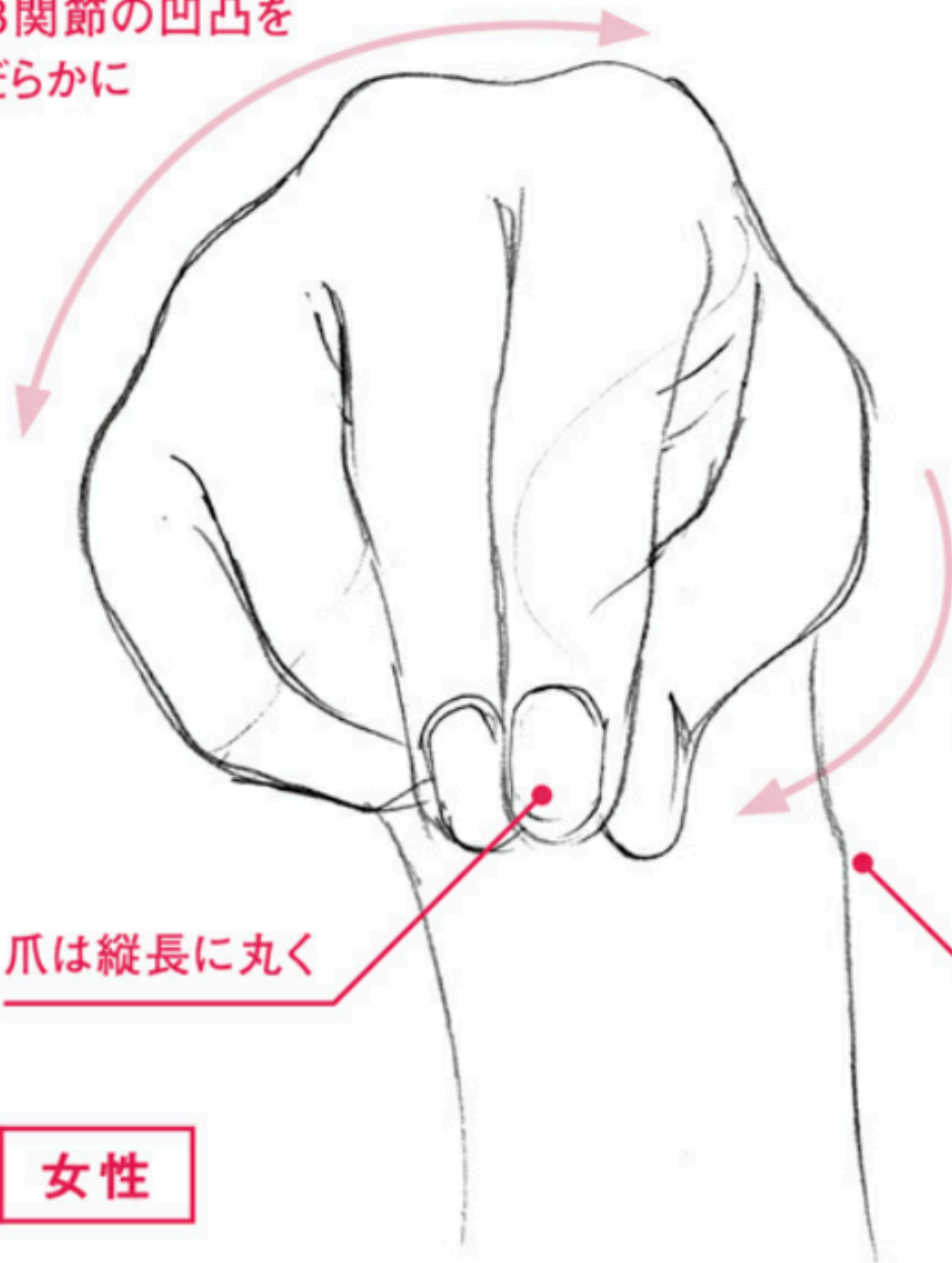
シワがポイント

とう骨が出っ張る

尺骨

薬指と小指の第2関節を揃える

すぼめた指と薬指、小指との
前後の距離感を考える

反転

第3関節の凹凸を
なだらかに

親指を内側に入れたときも
キレイなカーブで

爪は縦長に丸く

とう骨

反転

女性

第3関節は出さず
なめらかなラインに

少女

柔らかく小指を立てる

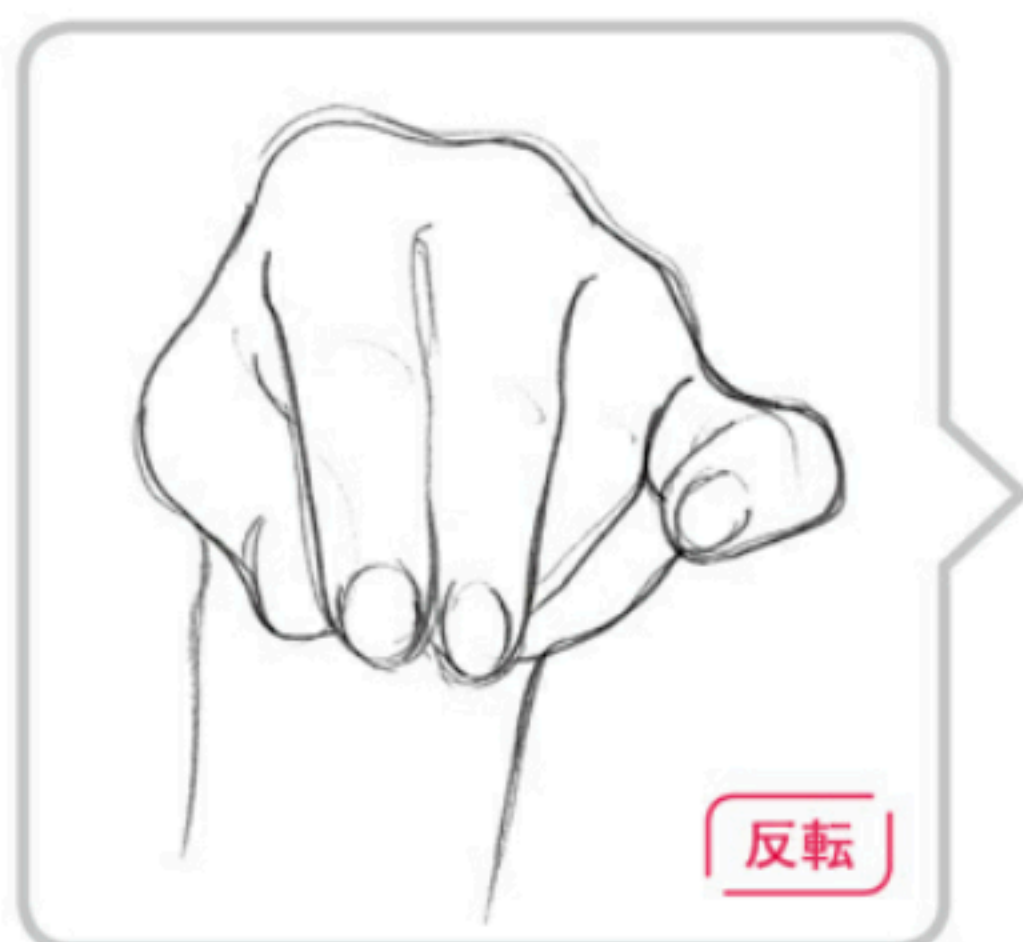
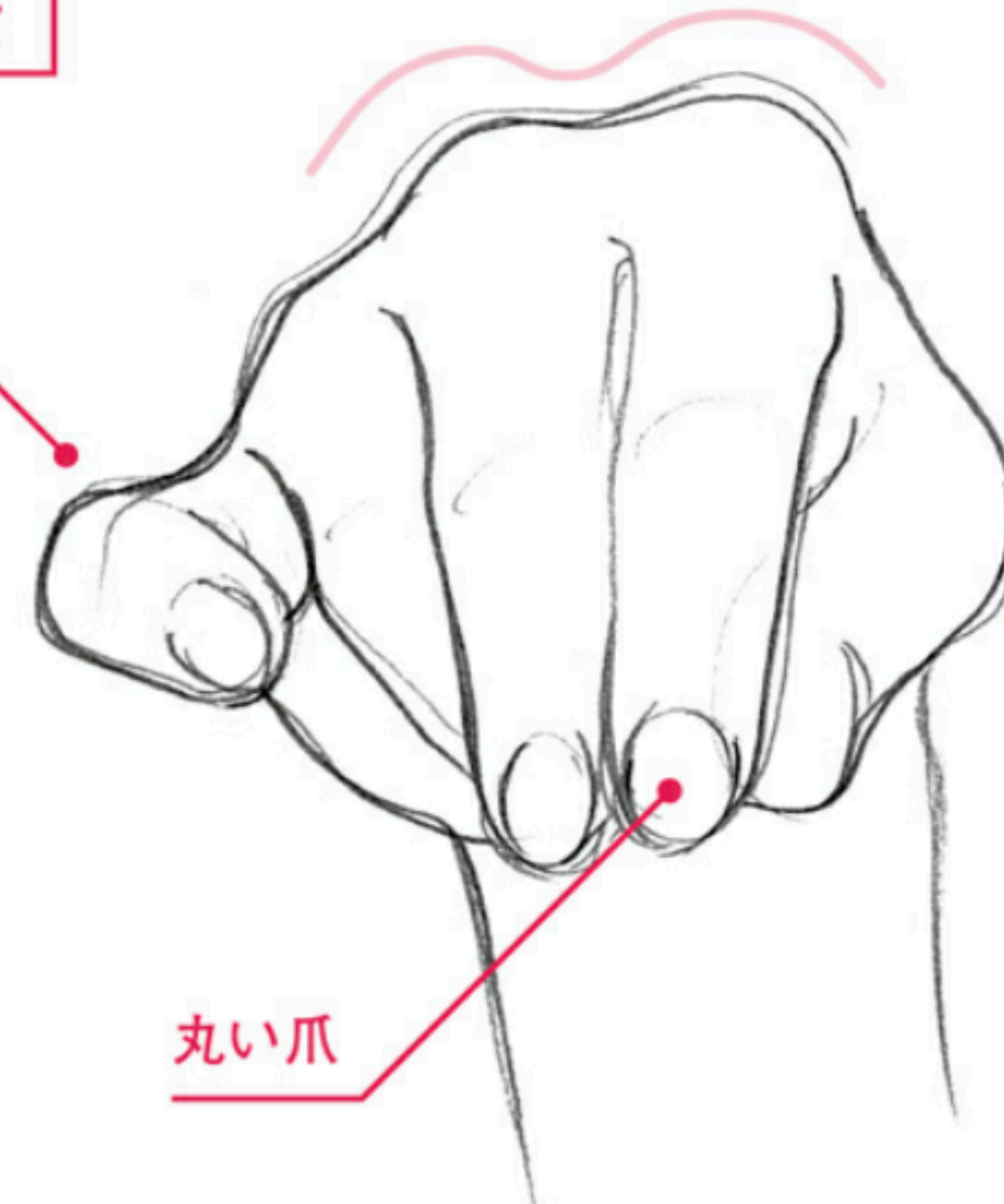
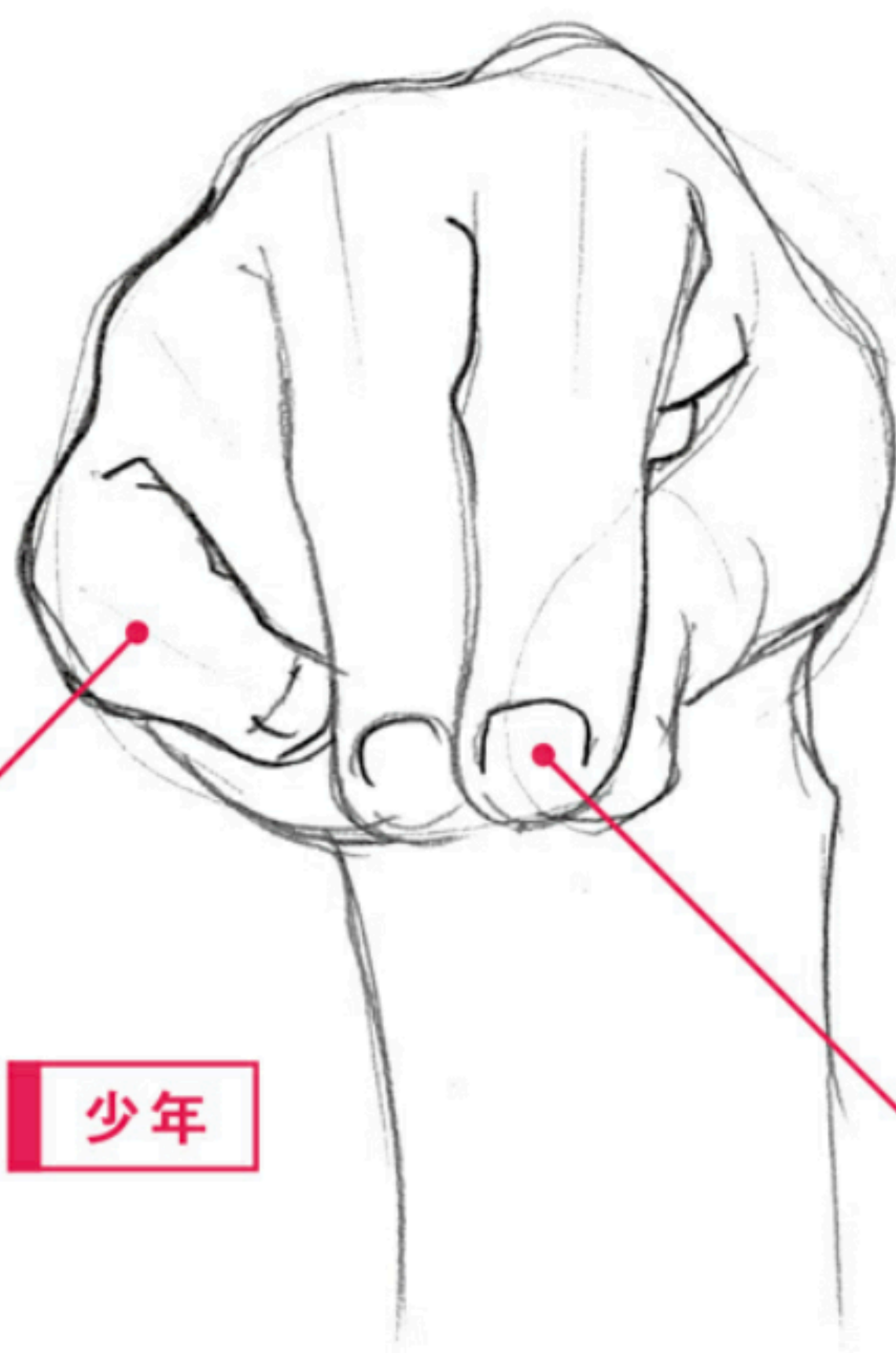
丸い爪

反転

少し小指を
立てる

爪の形は四角いが、先端は丸く

少年

反転

肉がないため
指と指の間にすき間ができる

老人

とう骨も
張り出して
目立つ

尺骨を強調

反転

指がやせている分
爪を目立たせる

指も太っているので
指の間のすき間もない

肥満

かすかにとう骨があると分かる程度の出っ張り

指に埋もれた爪

第3関節の凹凸もなめらかなラインで

バリエーション

末端肥大の指

デフォルメ

腕から手首へのラインは真っ直ぐに

第3関節の凹凸は鋭角に描く

ゾンビ

とう骨は強調する

折れ曲がった
小指

はがれた爪

尺骨

獣人

ゴツゴツと角張った
第3関節

鋭角的なラインを
意識する

太い指

とう骨を
強調する

内側に曲がった
長く厚い爪

昆虫系

柔らかい関節を
カバーする外殻

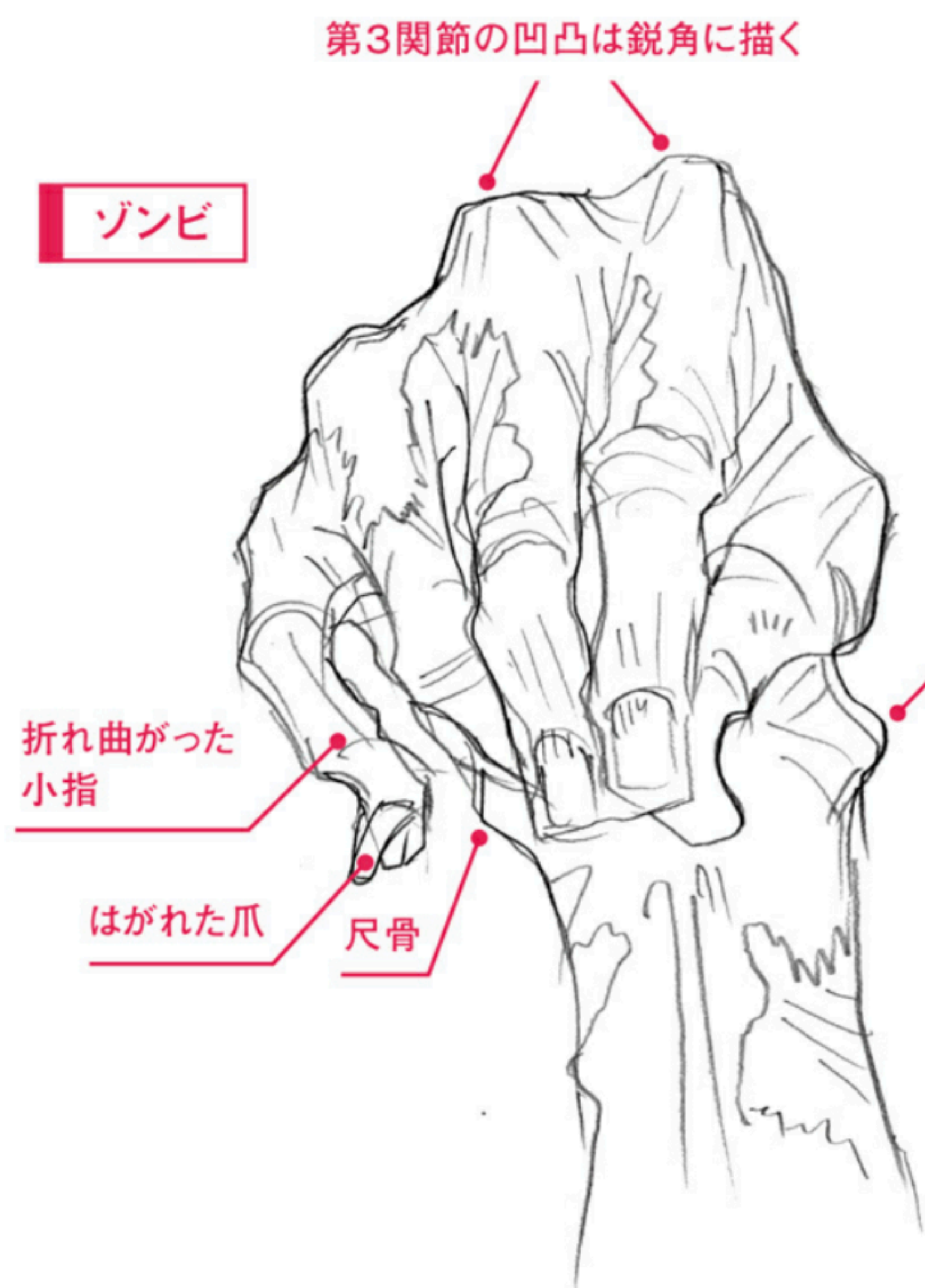
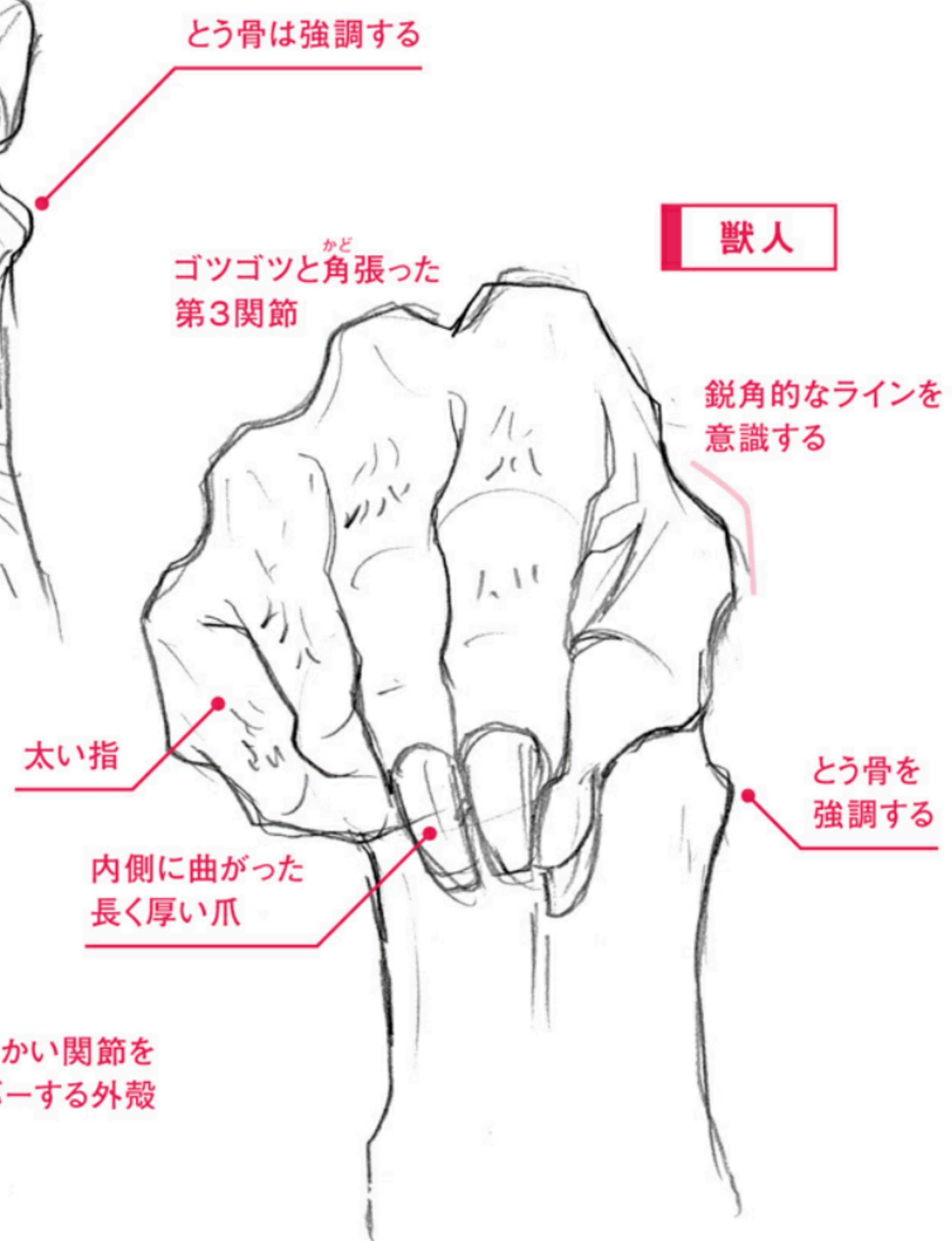
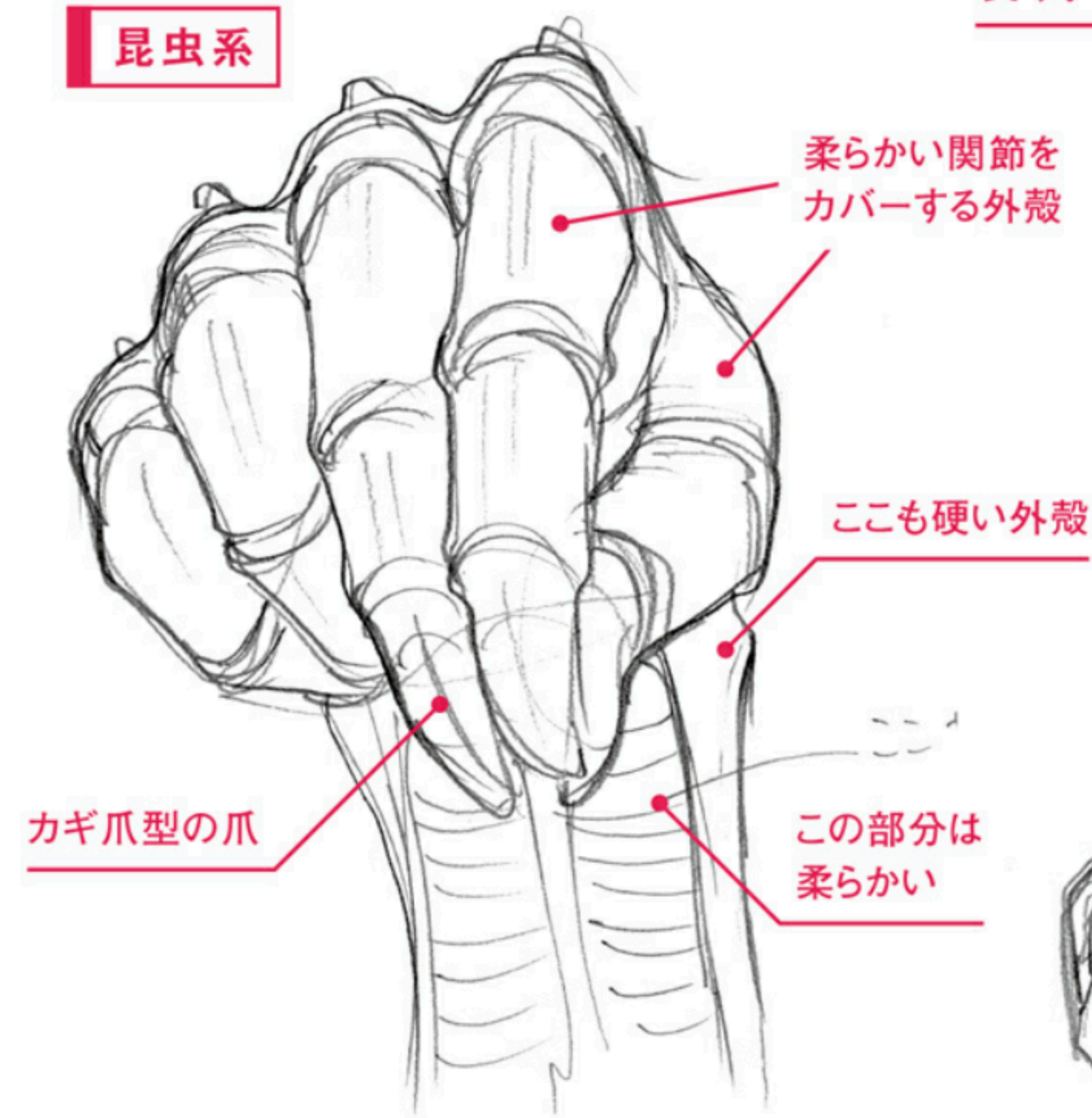
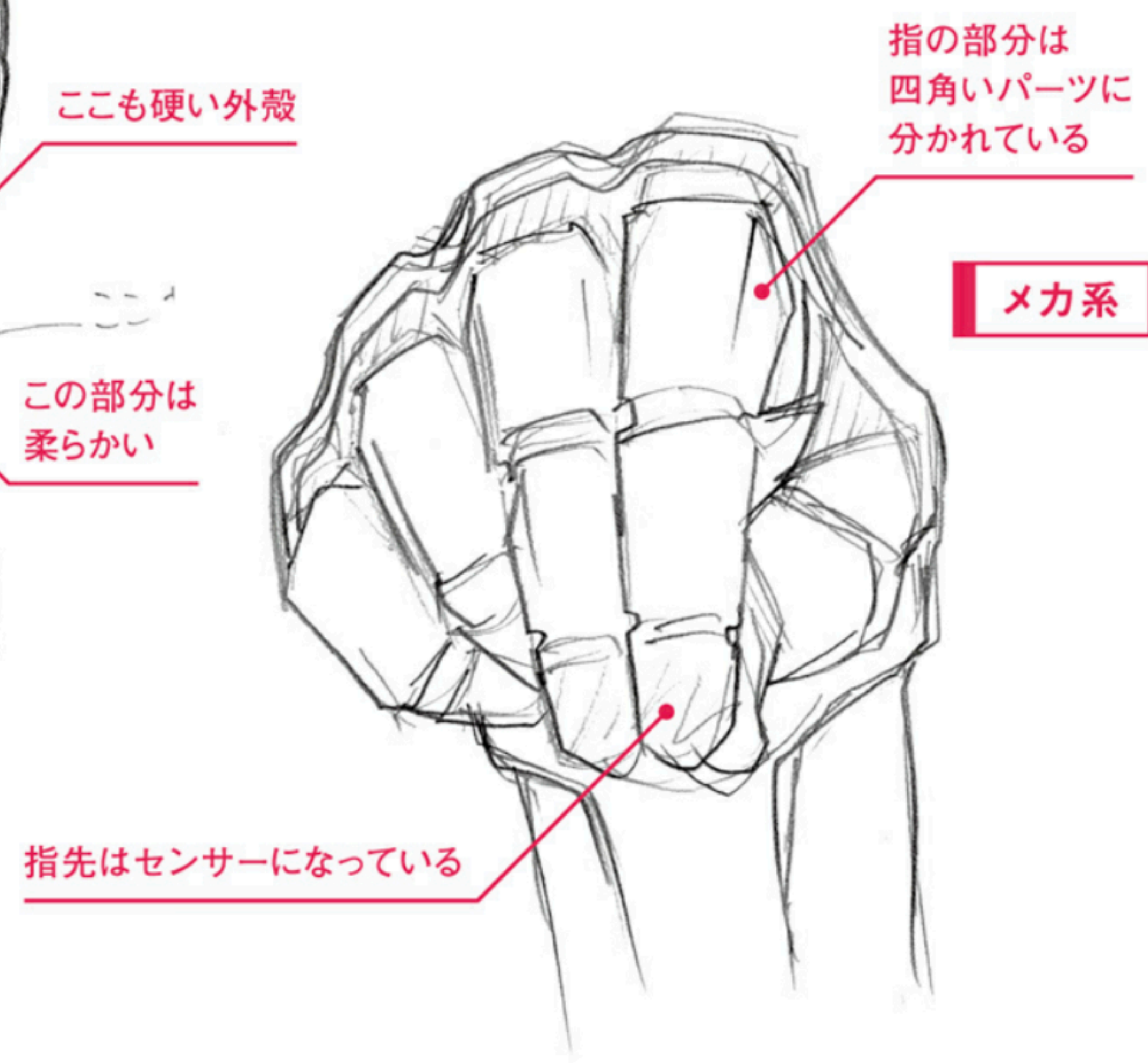
ここも硬い外殻

カギ爪型の爪

この部分は
柔らかい

指の部分は
四角いパーツに
分かれている

メカ系

指先はセンサーになっている

10 コップを握るⅠ

透明なコップを持つ絵を描いてみましょう。親指と人差し指の間を広げてコップを固定しています。コップ越しに見える部分がちゃんと描けるようになれば、透けていない絵も描けるようになります。

人の手　～グラス～

コップの向こう側の指の関節を意識する

第3関節のふくらみ

第3関節からのスジで立体感を出す

コップをホールドするため力が入る

引っぱられてできたライン

この角度から見るときは親指をやや長めに描く

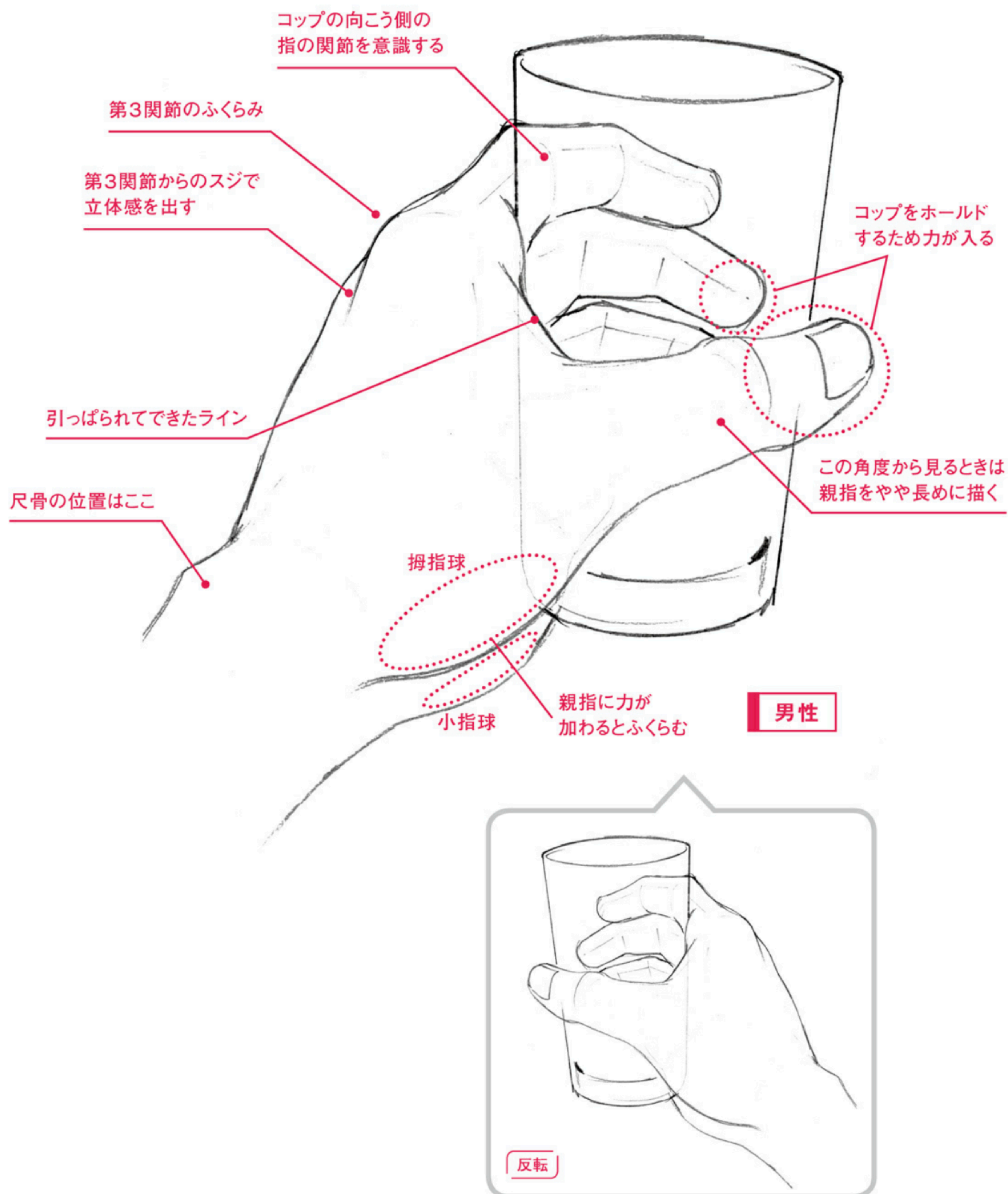
尺骨の位置はここ

拇指球

小指球

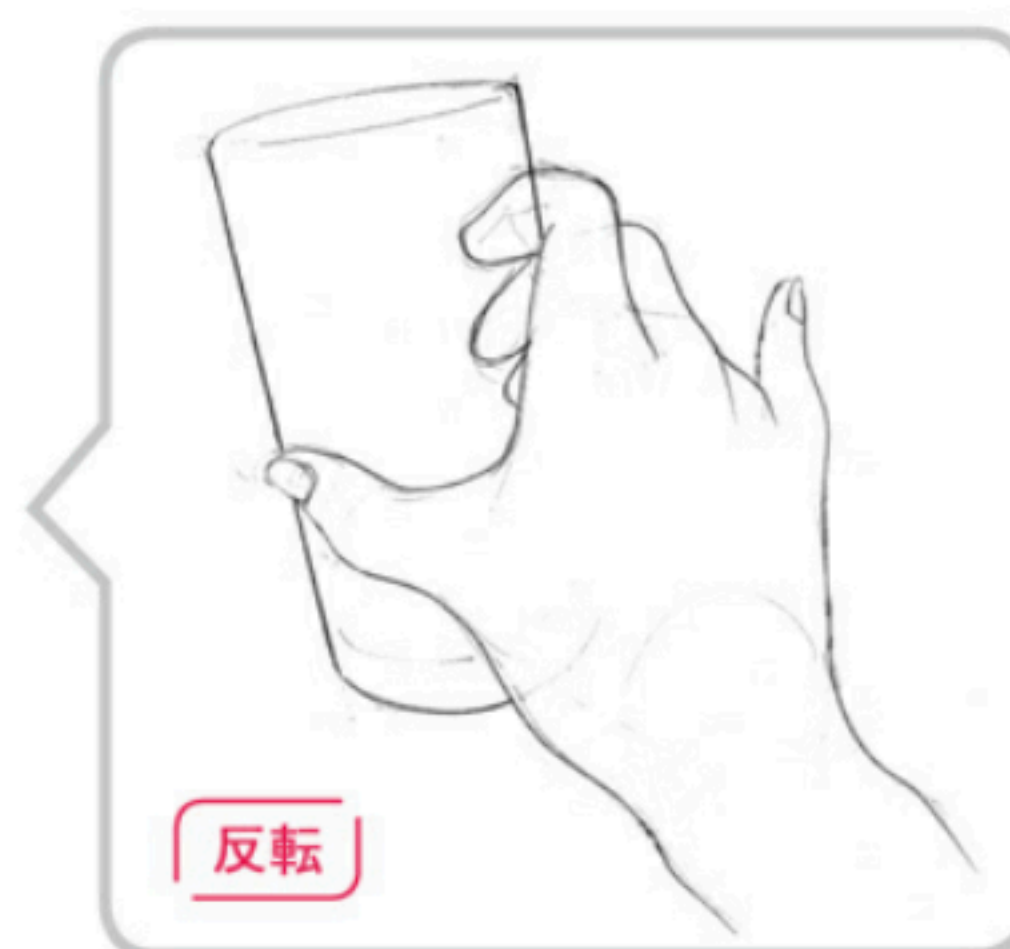
親指に力が加わるとふくらむ

男性

反転

「男性」のようにコップを包み込まず
軽く持つ感じに

小指を少し立てると
女性っぽくなる

女性

反転

指は短めに描く

尺骨は目立たせない

コップの底を
支えるように持つ

少女

反転

指が回りきらないので
その分指をしっかり曲げて
握っている

尺骨を
少し意識する

反転

少年

幼児

手が小さく、うまく持つことができないので
上から掴む感じになってしまう

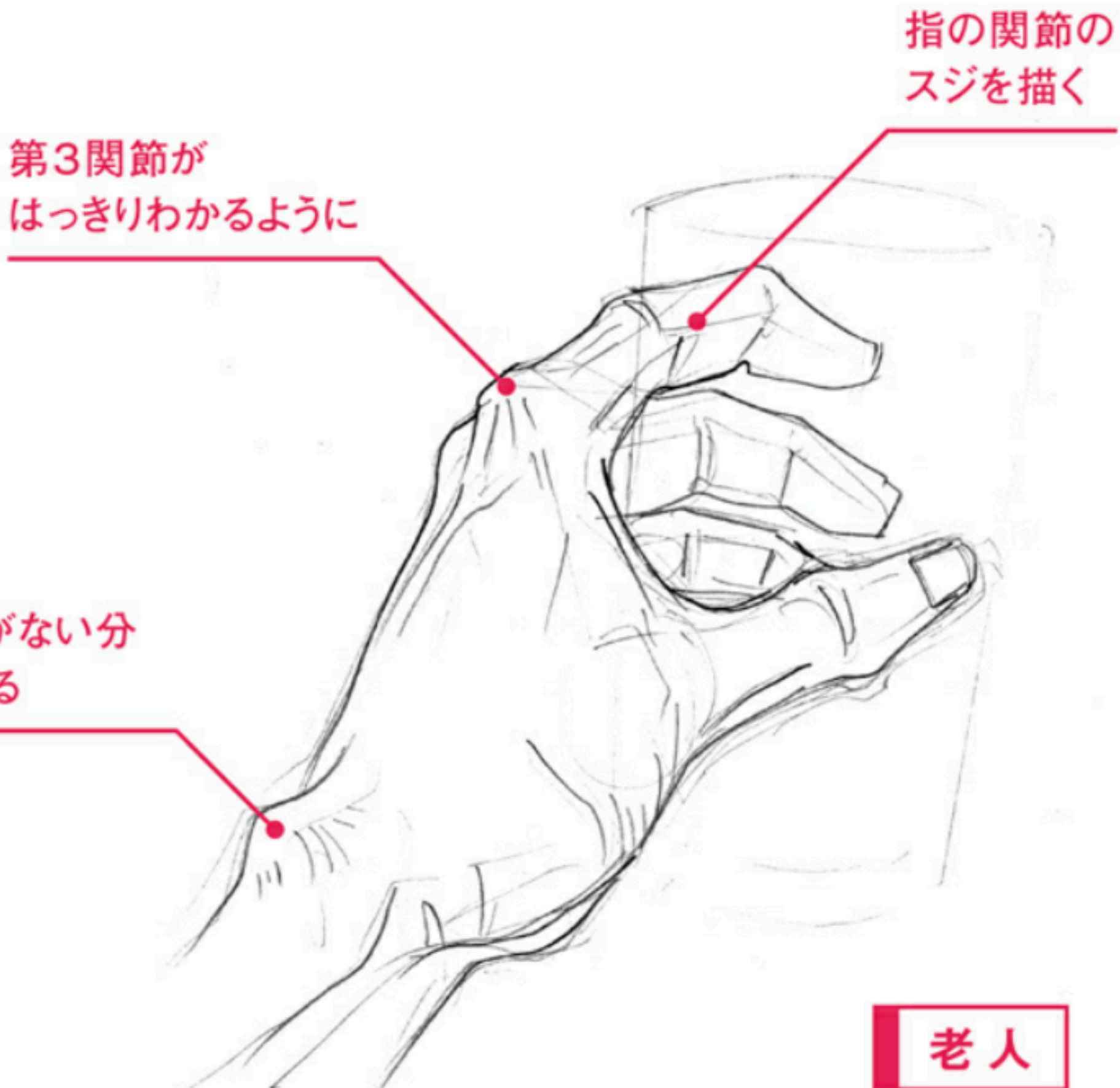
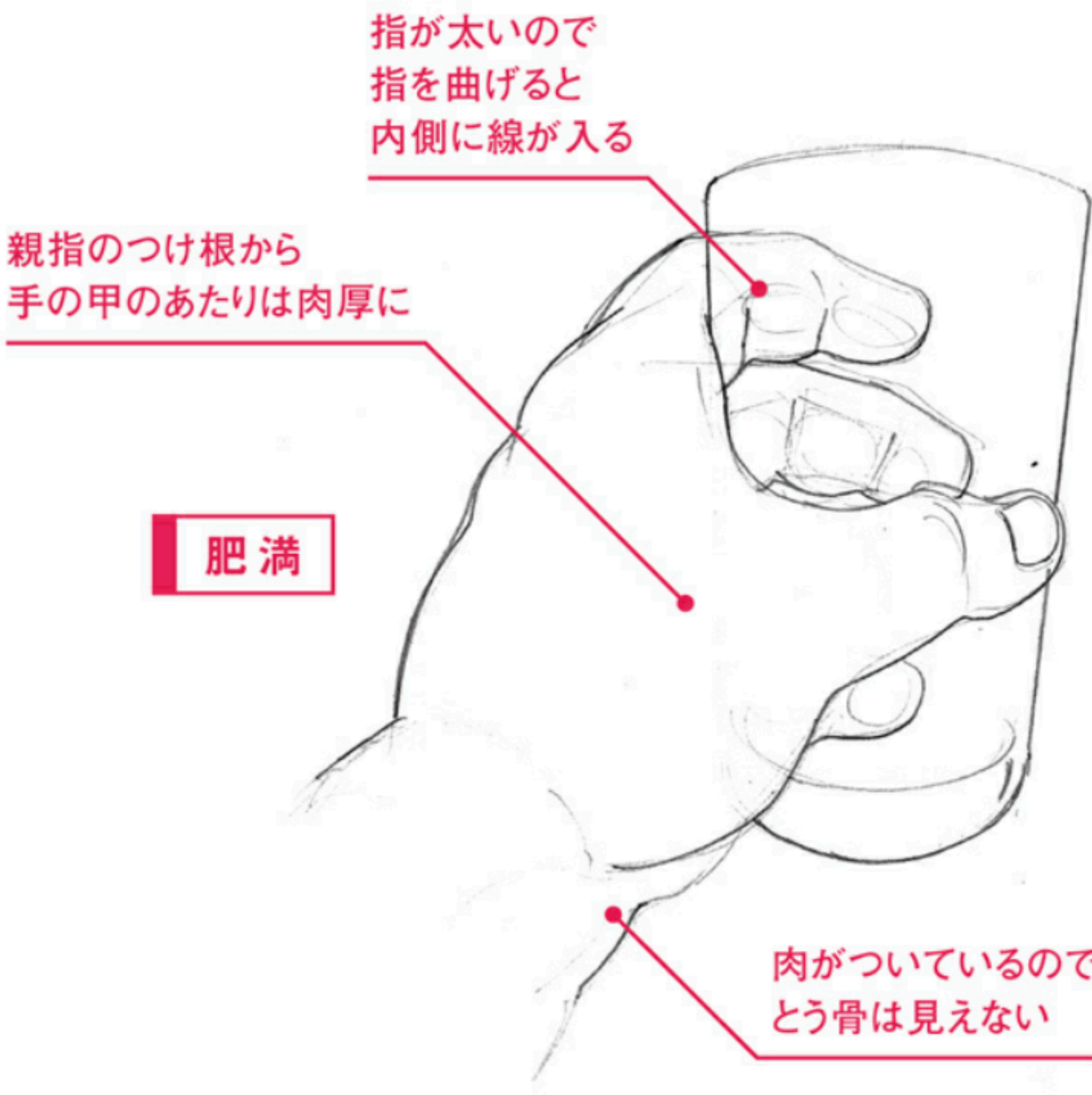
肉の段

指の関節の
スジを描く

第3関節が
はっきりわかるように

やせ細って肉がない分
尺骨を強調する

反転

老人

指が太いので
指を曲げると
内側に線が入る

親指のつけ根から
手の甲のあたりは肉厚に

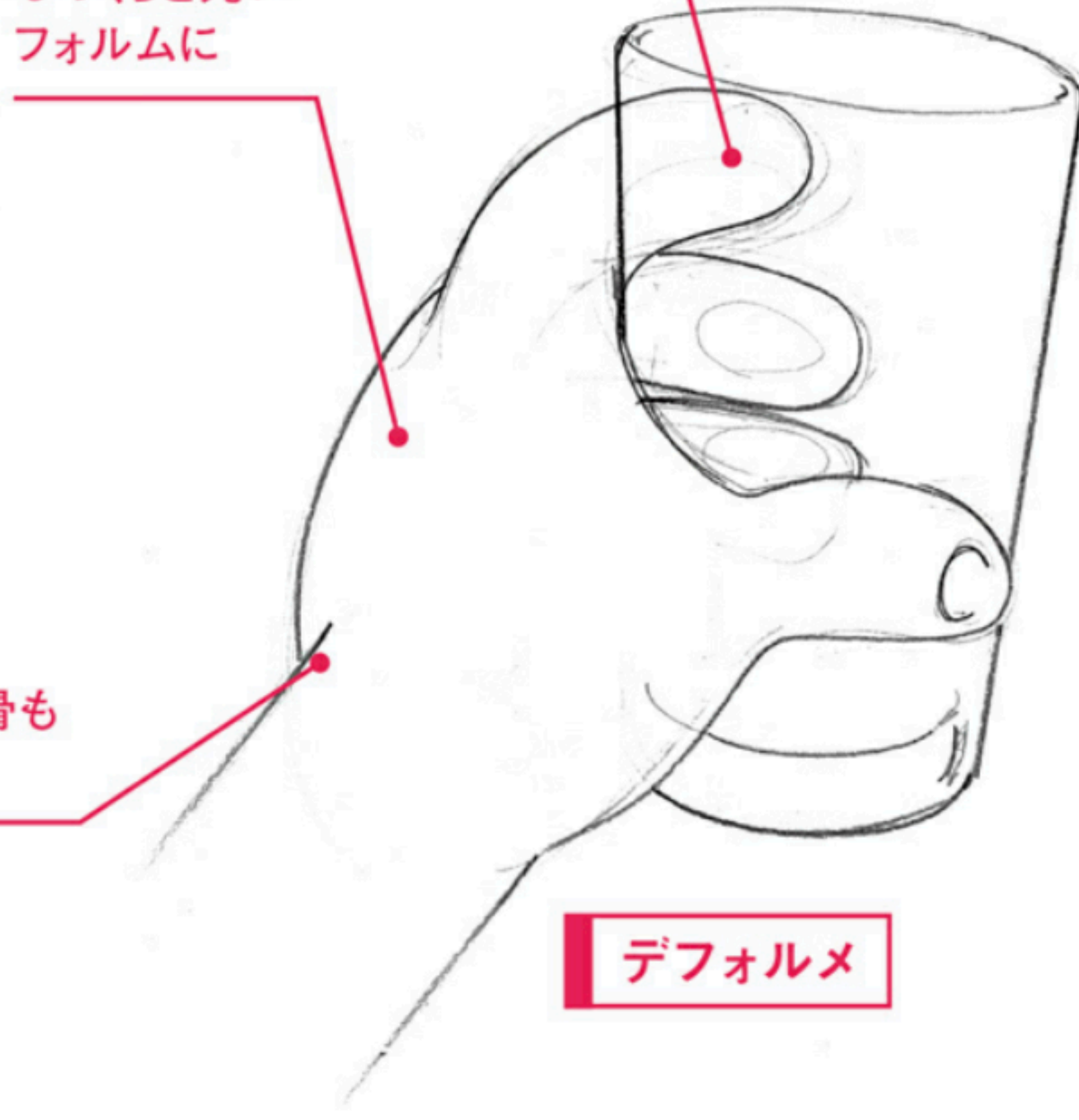
肥満

肉がついているので
とう骨は見えない

バリエーション

指はウインナー
ソーセージのように
丸く末端肥大に

手の甲周りは
ふっくらと丸い
フォルムに

とう骨も尺骨も
描かない

デフォルメ

ゾンビ

関節の節々を強調する

尺骨を目立たせる

爪ははがれ落ち
皮膚もめくれて
肉がのぞいている

獣人

第3関節のゴツゴツを
目立たせる

尺骨は
張り出している

コップを持たずに
上から掴んでしまう

指を折り曲げるときは
人間以上に関節を
意識する

関節や血管などは
硬いパーツに
覆われて見えない

昆虫系

指は四角形のパーツで
できているので
折り曲げるときは
関節ごとに分けて
表現する

メカ系

手の甲のパーツと
親指のつけ根部分のパーツが
分かれていることを意識する

11 コップを握る Ⅱ

次は、持ち手のついたコップにチャレンジしてみましょう。キャラクターごとに持ち方を変えています。いわゆる演出ですが、それぞれのキャラクターらしさが出ますので、色々と試してみるといいでしょう。

人の手　～持ち手付～

親指でしっかりカップの取っ手を押さえる
押されて肉の厚みは薄くなる
人さし指と親指の間にシワができる
第3関節
尺骨の位置はこの辺
拇指球のふくらみ
弧を描く
小指球のふくらみ

男性

反転

爪は縦に長く、先を丸くする

親指のつけ根から手の平にかけて
ふっくらと丸みを持たせる

反転

小指をカップの下に添えると女性らしくなる

女性

反転

指は短めに描くと
少女らしくなる

爪は小さく丸く描く

少女

小指は
カップの下に添える

手の甲のラインは「男性」よりも
ふっくらと丸みを出す

尺骨は描かないが
意識することが重要

少年

反転

手全体をふっくら
丸いフォルムに

取っ手に指が3本入る

手首のくびれ部分に
シワが入る

幼児

指もやせているので
関節の線がはっきり出る

老人

尺骨も
とび出している

反転

指に力を入れると
手首の中央にある筋が浮き出る

丸々と太った指には
肉の圧迫によるシワが出る

肥満

肉厚で取っ手に入れづらい

親指のつけ根と手の平も
肉がついて膨らんでいる

バリエーション

末端肥大の指

このあたりは指の関節を意識せず
丸く円を描くようなラインで

尺骨もとう骨も描かず
なるべく単純な線で描く

デフォルメ

取っ手は持たず
カップごと持っている

薄い皮膚から指の関節が
くっきり浮き出る

尺骨の出っ張りが
目立つ

ゾンビ

爪は大きく、四角く、厚く

獣人

取っ手にかける指は１本

手首の間の筋肉が浮き出ている

爪がないかわりに
指先はカギ爪型に

関節の部分をカバーする硬い外殻

昆虫系

関節をカバーする
金属のパーツ

指は四角いパーツに分かれているので
ブロックごとに区切って表現する

メカ系

パーツに覆われて見えないが
関節はボール状になっている

12 鷲づかみ

「鷲づかみ」とは荒々しく手を大きく広げて鷲が獲物を掴むようにすることですが、ここではよく描かれるシーツを力強く掴んでいるところを描いてみましょう。大きく手を広げてはいませんが、指に力が入っており、すべての指の方向は、中央の1点に向かって収束しています。

さまざまな人の手

第2関節を鋭角に

指の第3関節を意識する

肉圧でできたシワがポイント

尺骨が出ている

弧を描く

指先は一点に収束

見えない手首の骨格を意識する

関節を鋭角に親指に力が入っている

とう骨を意識する

男性

反転

滑らかになるように意識する

尺骨を目立たせないように注意する

女性

反転

関節を強調しない

反転

少女

とう骨も尺骨も
出さない

関節を強調しすぎない

尺骨は出さない

反転

少年

指は短めに

関節は描かずに
くぼみを描く

とう骨も尺骨も
隠れている

幼児

反転

関節にシワを入れる

血管を
浮き立たせる

老人

とう骨と尺骨を
強調する

全体にぷっくりと

肥満

肉厚なので
手首にシワが寄る

バリエーション

手首と拳の位置関係
を考えて

デフォルメ

骨を意識するとリアルに
なりすぎるので注意

指が折れていて握れない

老人の手より更に細くボロボロに

ゾンビ

ところどころ
皮が
めくれている

血管の筋はハッキリと

尺骨を強調する

獣人

手首の
関節部分は
柔らかい

柔らかい部分と硬い部分を
意識して描き分ける

昆虫系

人間の皮膚とは違うので
硬質なフォルムを意識

関節はボール型

メカ系

13 壁に手をつく

壁や机などに手をついたときを描いてみましょう。グー・チョキ・パーのパーを描くのとは違い、腕側から手に力が加わっています。このため、手首は鋭角に強制的に曲げられています。曲げの角度やシワの深さで、力の加減を表現しています。

さまざまな人の手

指先を丸くしない

爪は角ばった形

第2関節が上がる

男性

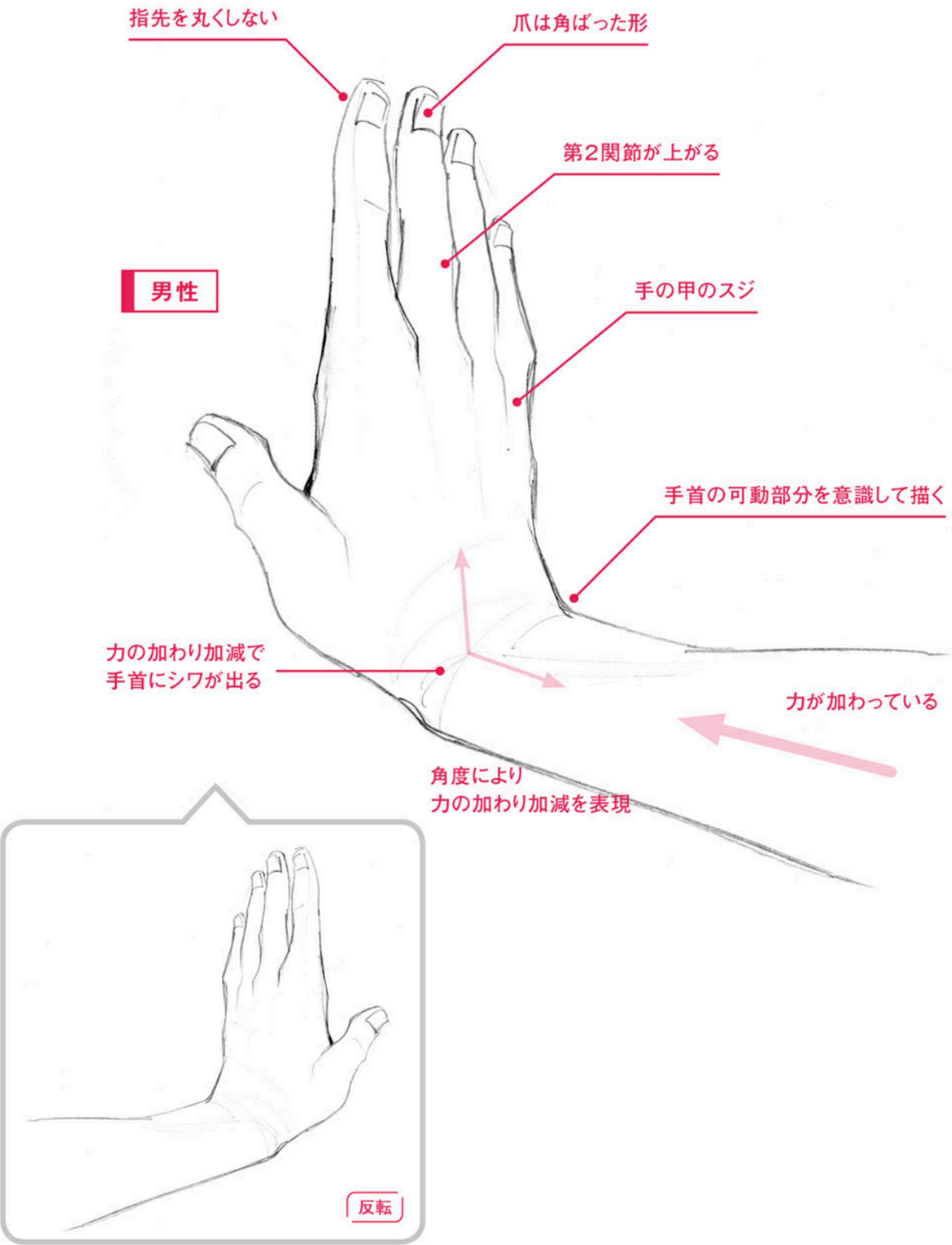
手の甲のスジ

手首の可動部分を意識して描く

力の加わり加減で
手首にシワが出る

力が加わっている

角度により
力の加わり加減を表現

反転

指先に向かって
細く先端は丸く

爪は丸みを帯びた縦長に

手の甲を筋張らせないように

反転

女性

爪は丸く描く

関節は目立たないよう

少女

反転

とう骨は
飛び出さないように

爪は角を丸く描く

指は短め関節を描かない

少年

反転

尺骨を強調しない

爪は小さく丸く

指は短く
第一関節は
描かない

張りのある皮膚にくぼみ

指が痩せて爪が目立つ
四角く大き目に描く

浮き出た血管を描く

老人

反転

とう骨を強調する

爪は肉に
埋もれさせて描く

関節の上に肉がつき
指の間にくぼみが出る

丸々と
太った指

肥満

爪の表現もシンプルに

関節は描かないが
関節がある場所は
意識しておく

バリエーション

デフォルメ

指が折れ爪がはがれている

骨が浮き出て見える

皮膚がはがれ
肉がのぞく

ゾンビ

内側に巻き込んだ大きな爪

ゴツい関節

獣人

第3関節を
しっかり強調

爪はカギ型に

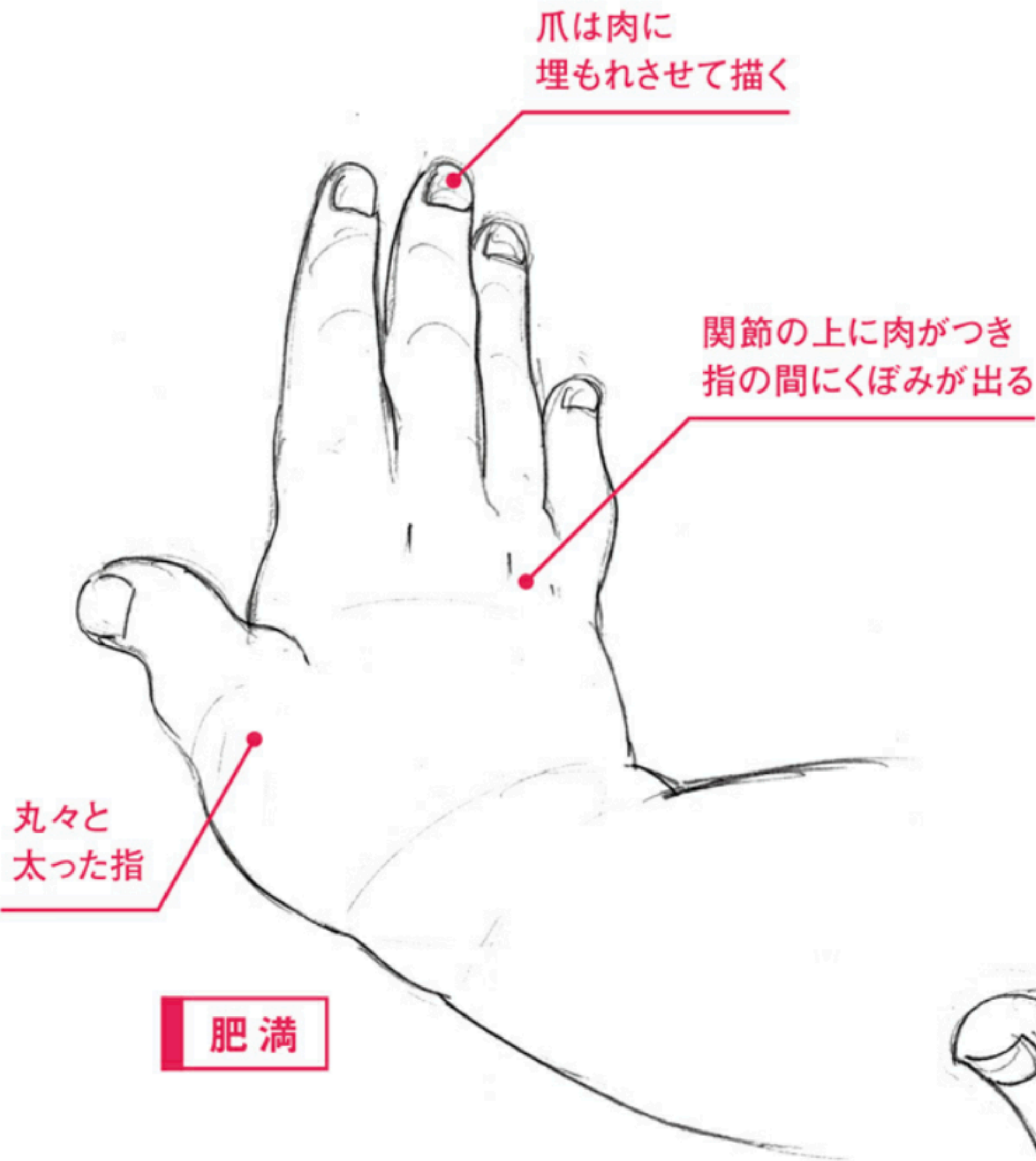
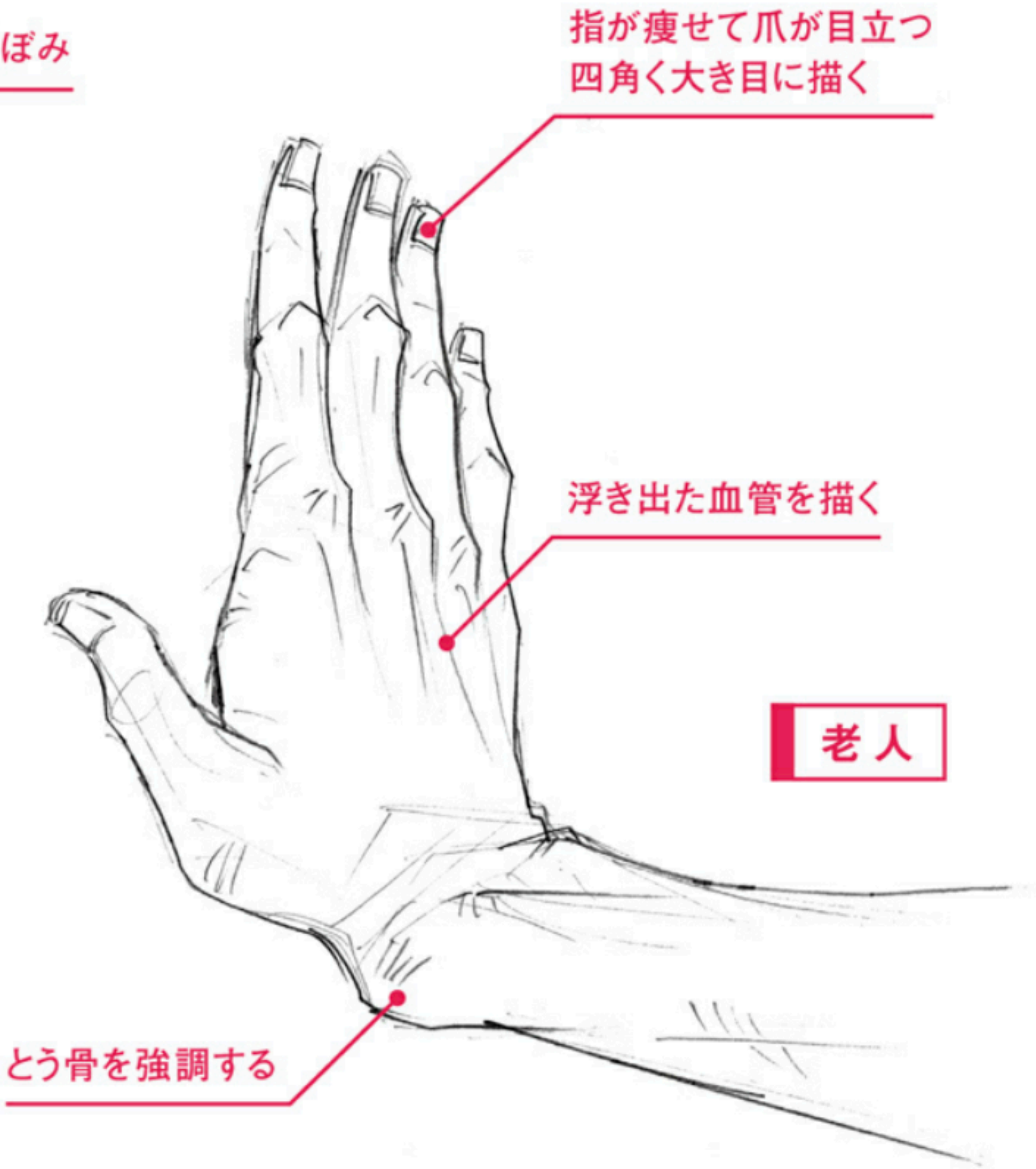
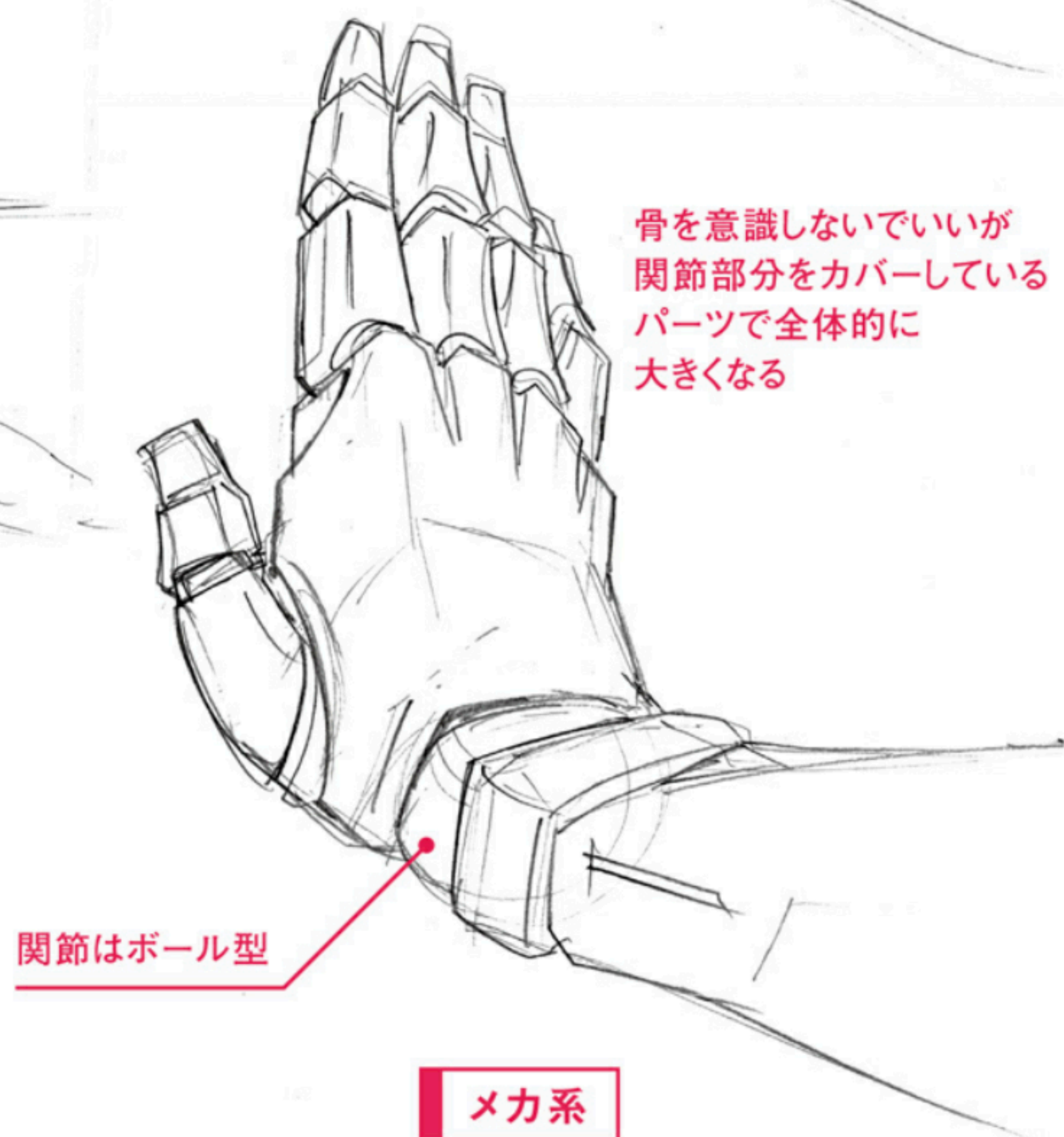
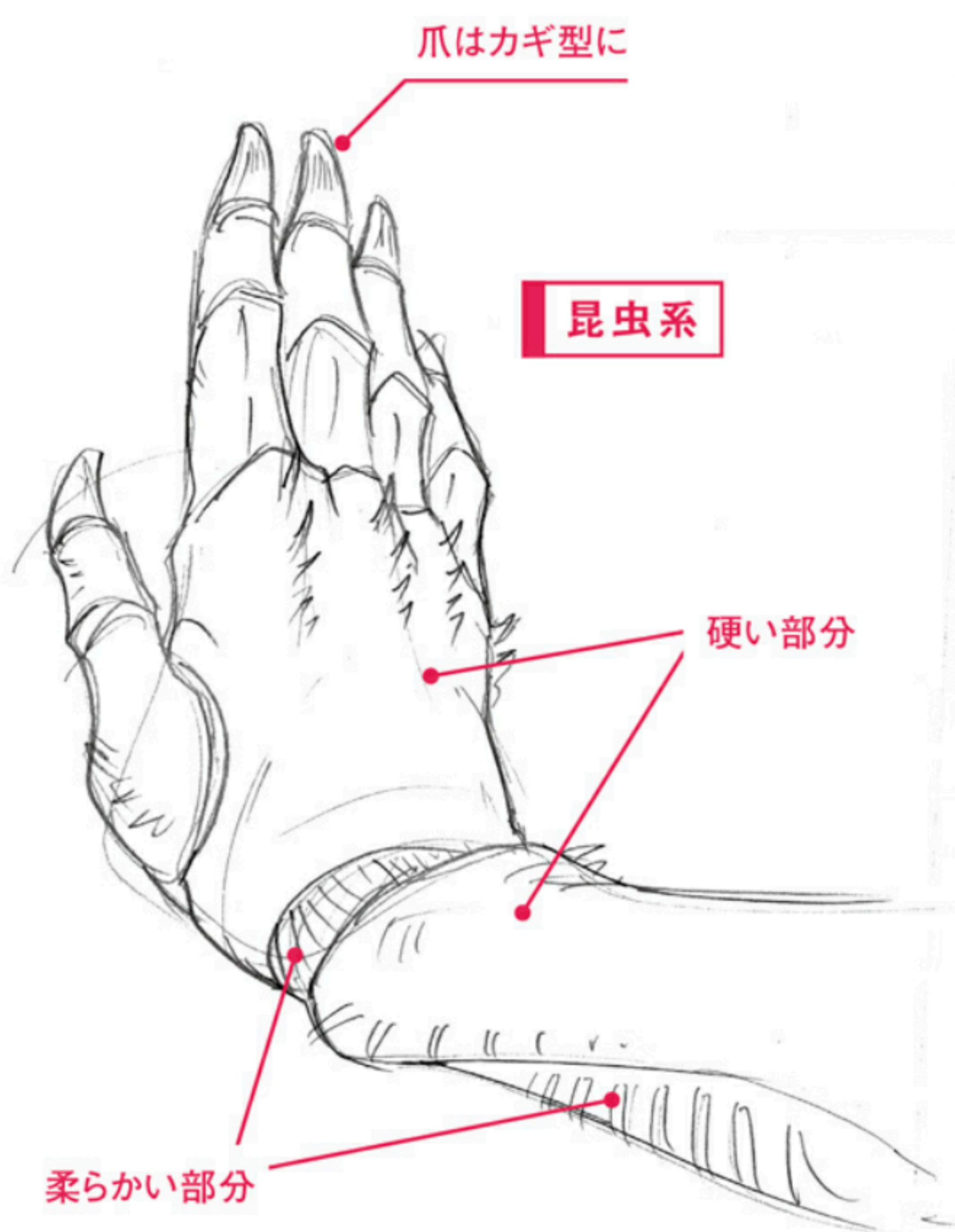
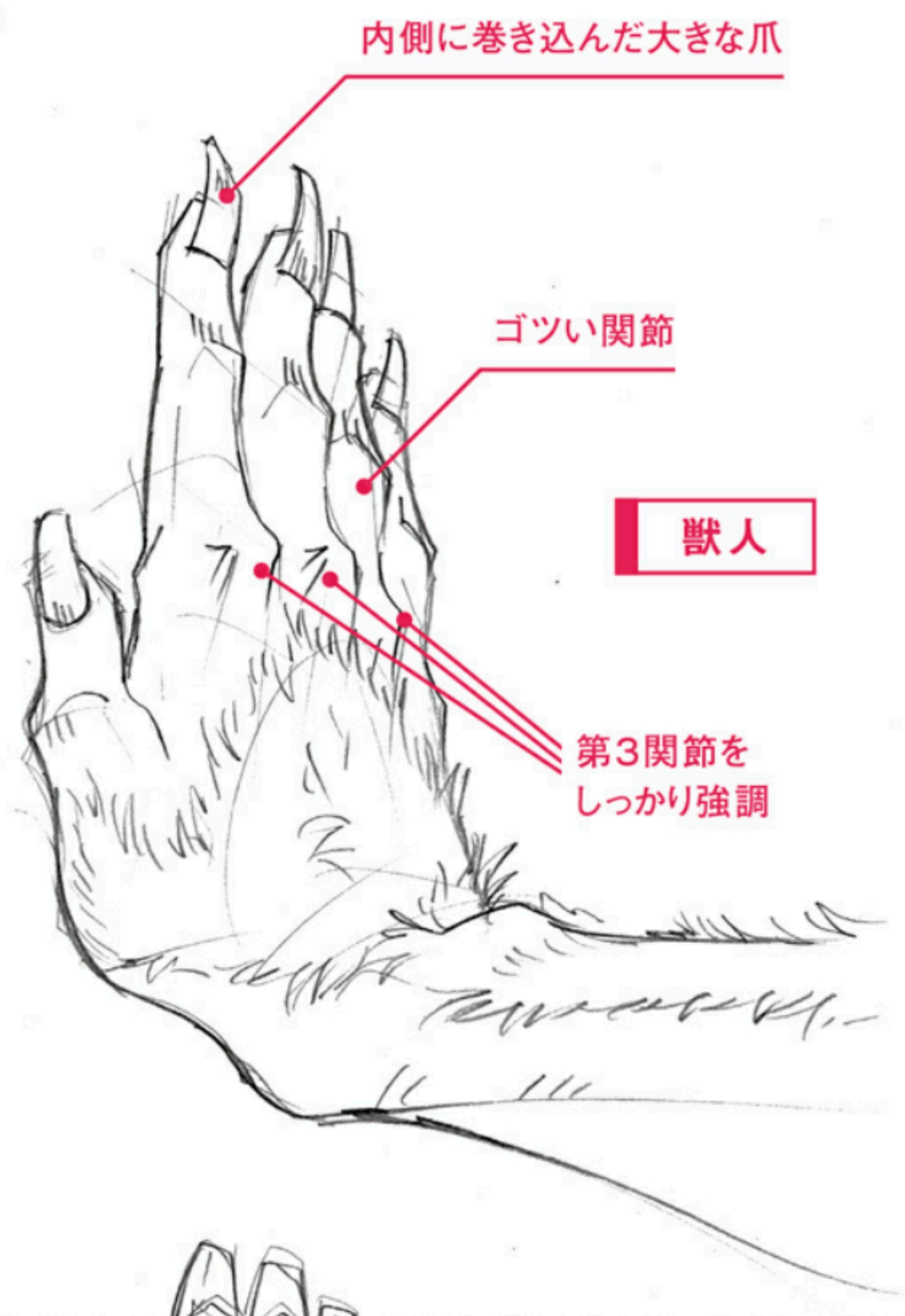
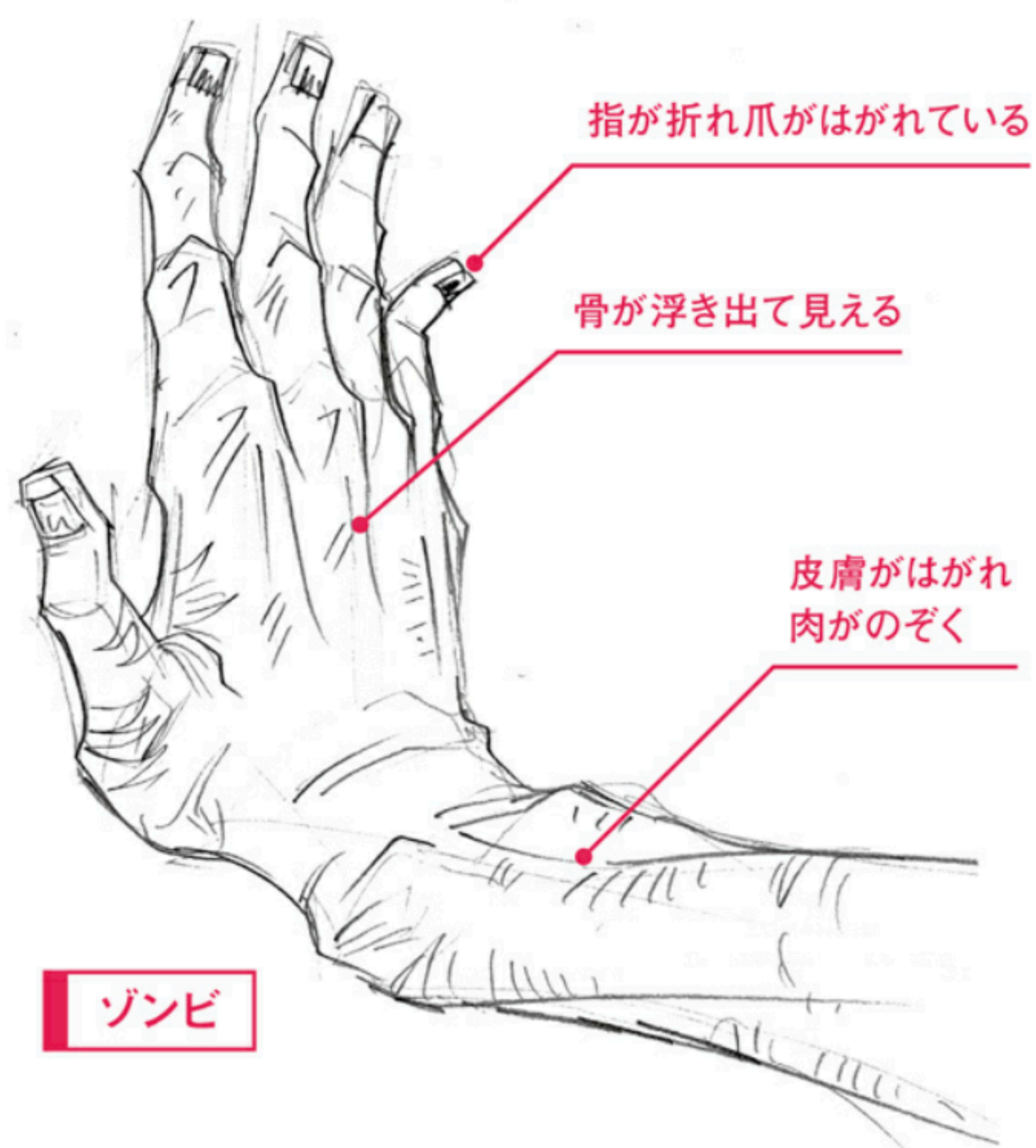
昆虫系

硬い部分

柔らかい部分

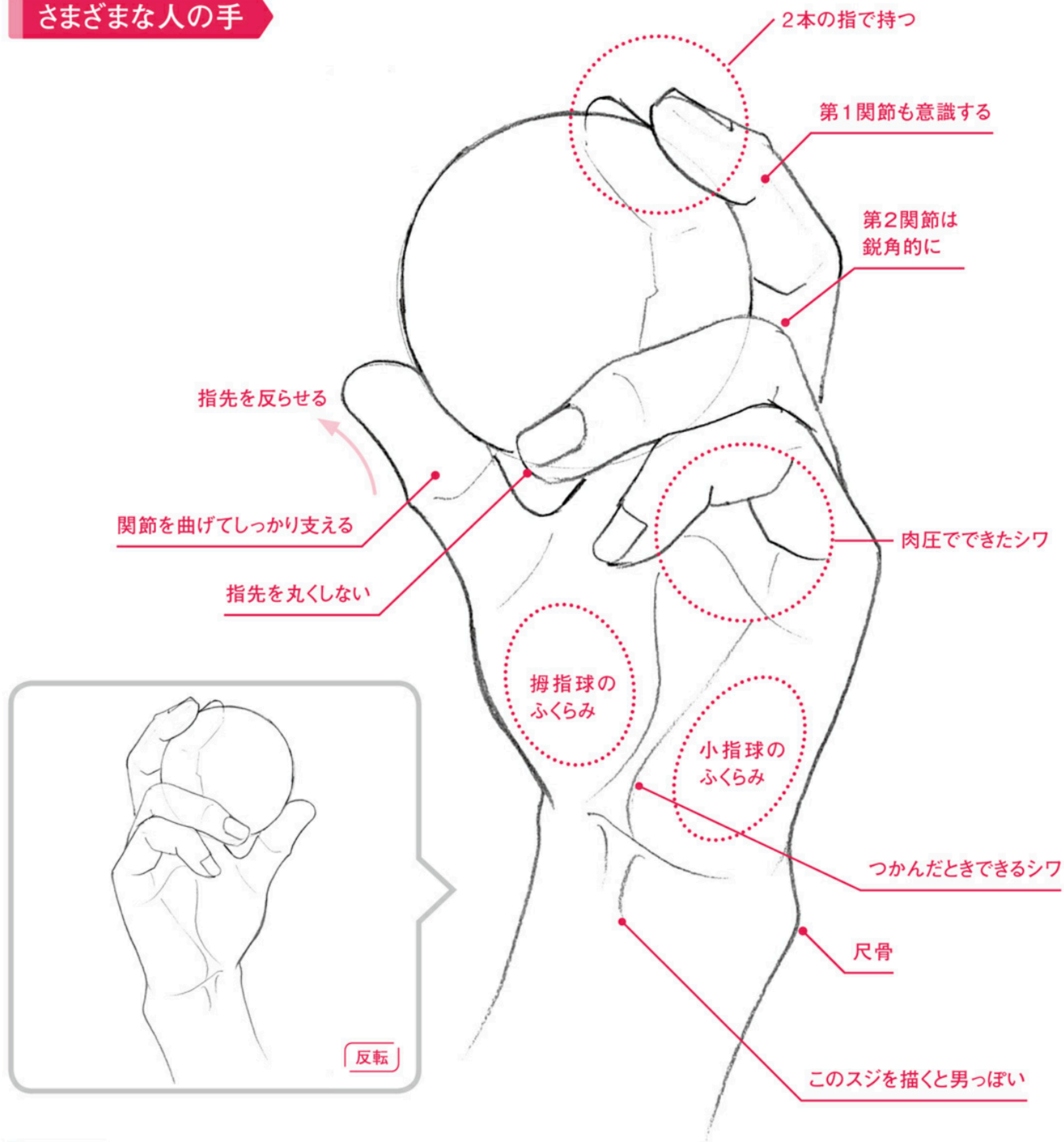
骨を意識しないでいいが
関節部分をカバーしている
パーツで全体的に
大きくなる

関節はボール型

メカ系

14 ボールをつかむ

コップと同じく、ボールの持ち方でもキャラクターを表現できます。今回は野球ボールくらいの大きさですが、このボールを2本指で持つか3本で持つか、それともわし掴みにするかでキャラクターを演出します。

さまざまな人の手

2本の指で持つ
第1関節も意識する
第2関節は鋭角的に
指先を反らせる
関節を曲げてしっかり支える
指先を丸くしない
肉圧でできたシワ
拇指球のふくらみ
小指球のふくらみ
つかんだときできるシワ
尺骨
このスジを描くと男っぽい
反転

男性

ボールなどの球体をつかんだときの手は、人差し指と中指、親指を使って持ち、薬指と小指で支えます。力を入れたときに出る手首のスジを描くとリアルに見えます。女性の場合や手が小さいときは、3本指や4本指で持ちます。

女性

3本指で持つと女性っぽい

関節はなめらかなラインで

爪は長く丸く

とう骨を描かない

尺骨はゆるやかに

反転

4本指で持つ

小さく丸い爪

反転

少女

尺骨は気持ち程度

2本指で持つけど指を短く

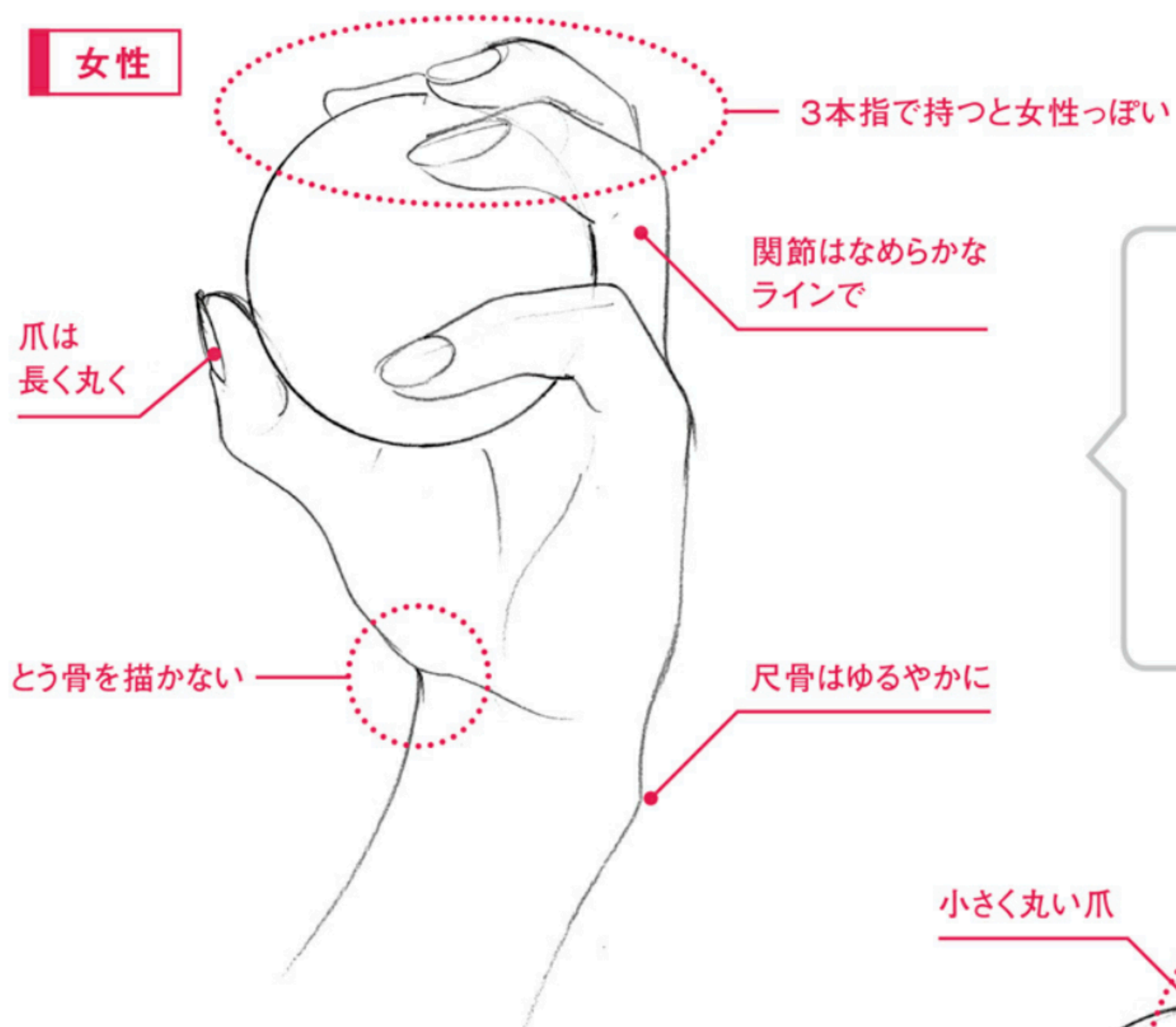
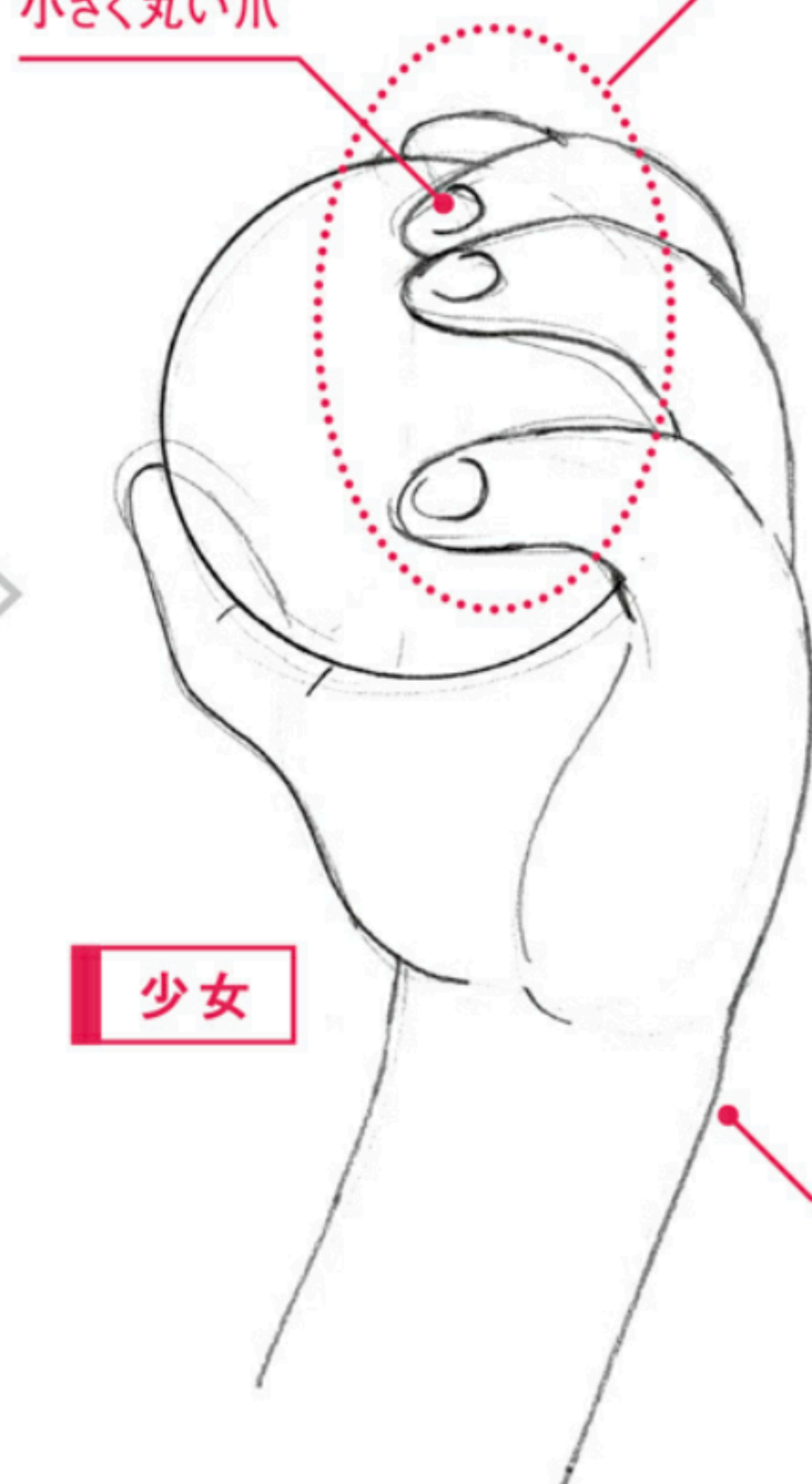
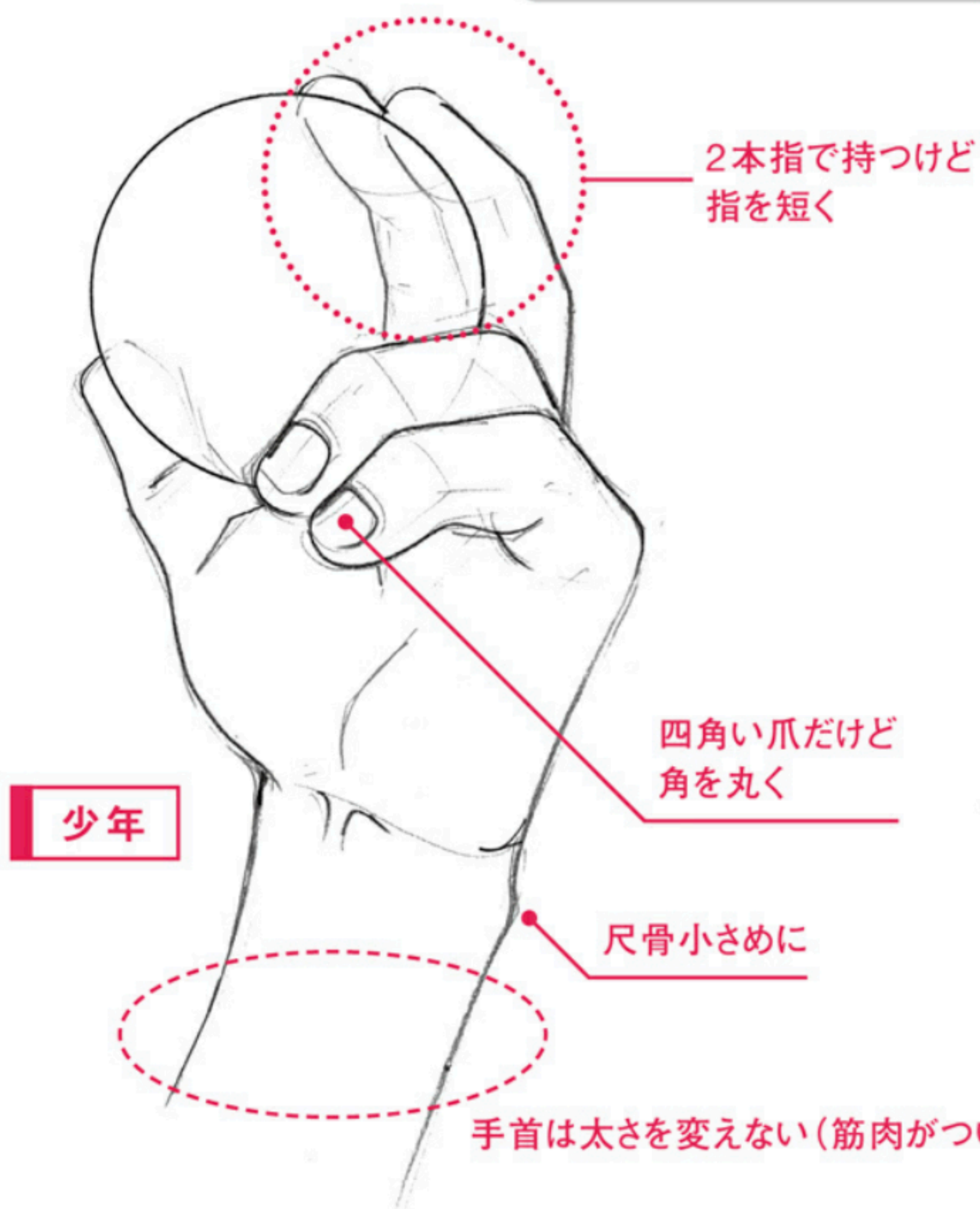
四角い爪だけど角を丸く

少年

尺骨小さめに

反転

手首は太さを変えない（筋肉がついていない）

幼児

小さくて埋まっている爪

骨が小さく
ハリのある
皮膚が出る

☆幼児の場合、掴むというよりくっついている感じ

老人

関節が
鋭角的で
目立つ

目立つ尺骨

筋が目立つ

反転

骨より肉の方が厚い

埋まった爪

肥満

しわがよる

バリエーション

末端肥大の指

爪は描かなくても
良い

デフォルメ

単純な
ラインで描く

ゾンビ

細く枝のような指

はがれた爪

折れ曲がった指

骨に張りついた皮膚

目立つ尺骨

獣人

あえて4本指で持たせることにより知的さを消す

太く長く曲がった爪

太い手首

さらに太くなる

昆虫系

ボールを1ヵ所凹ませることで指の力を表現

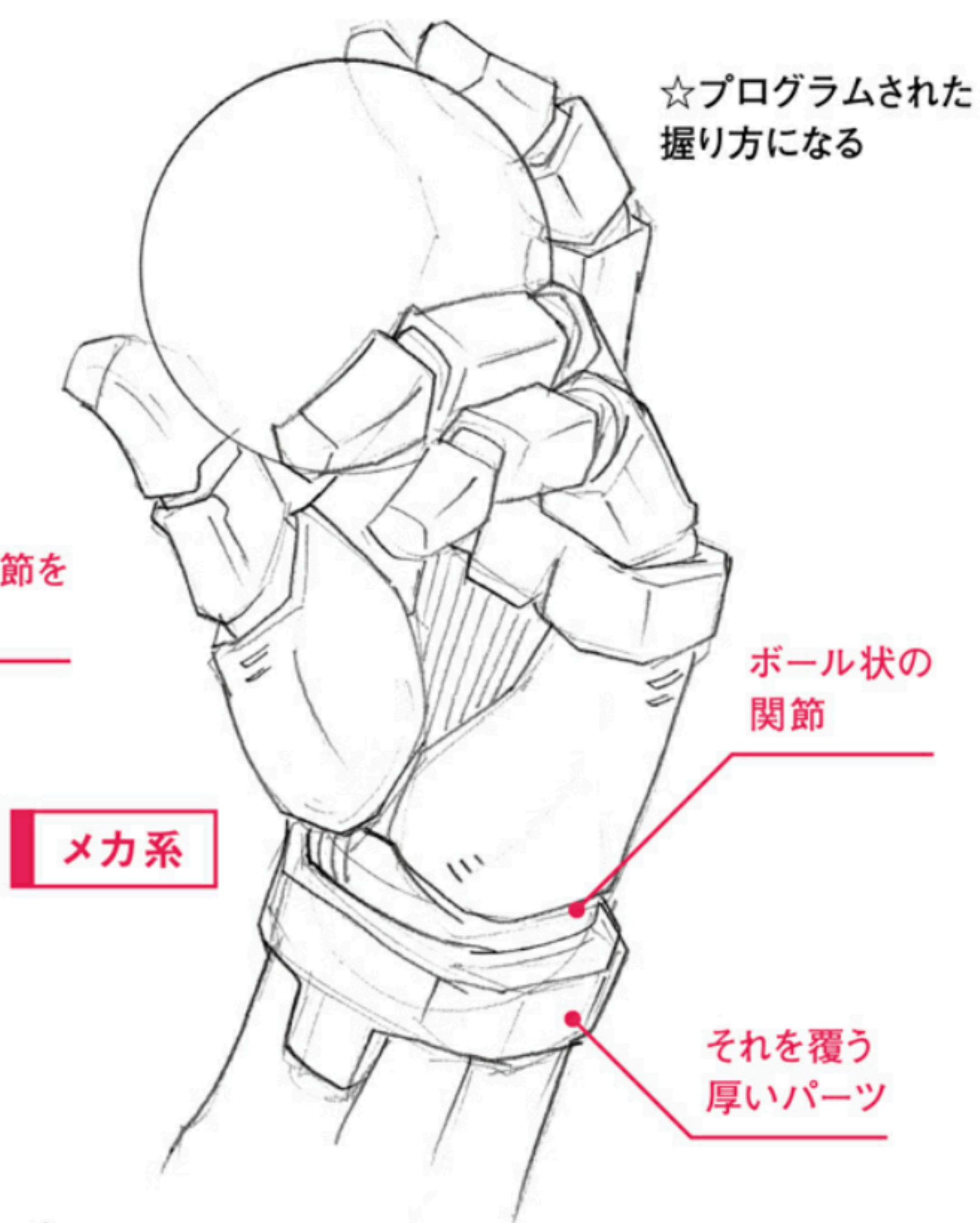
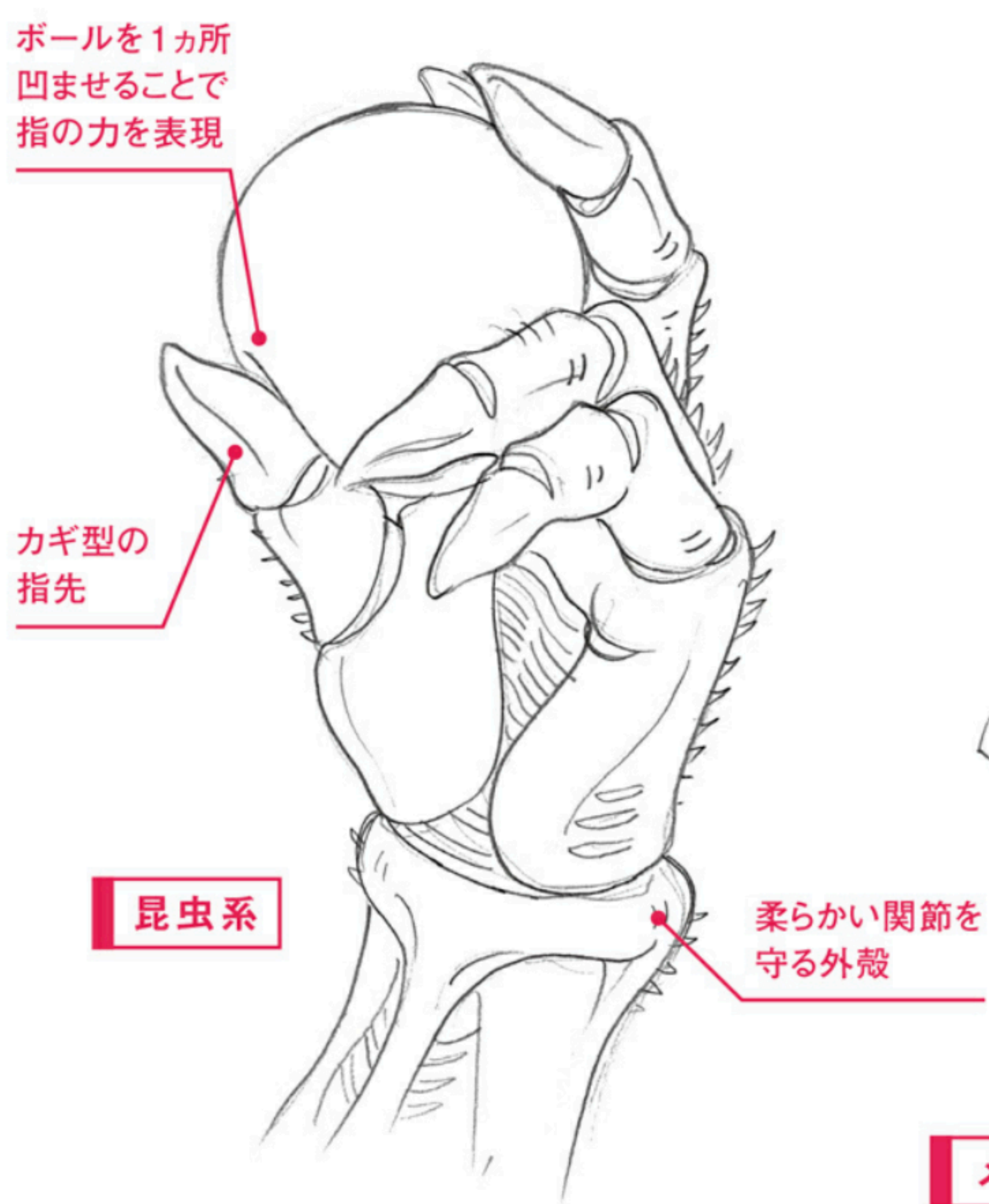
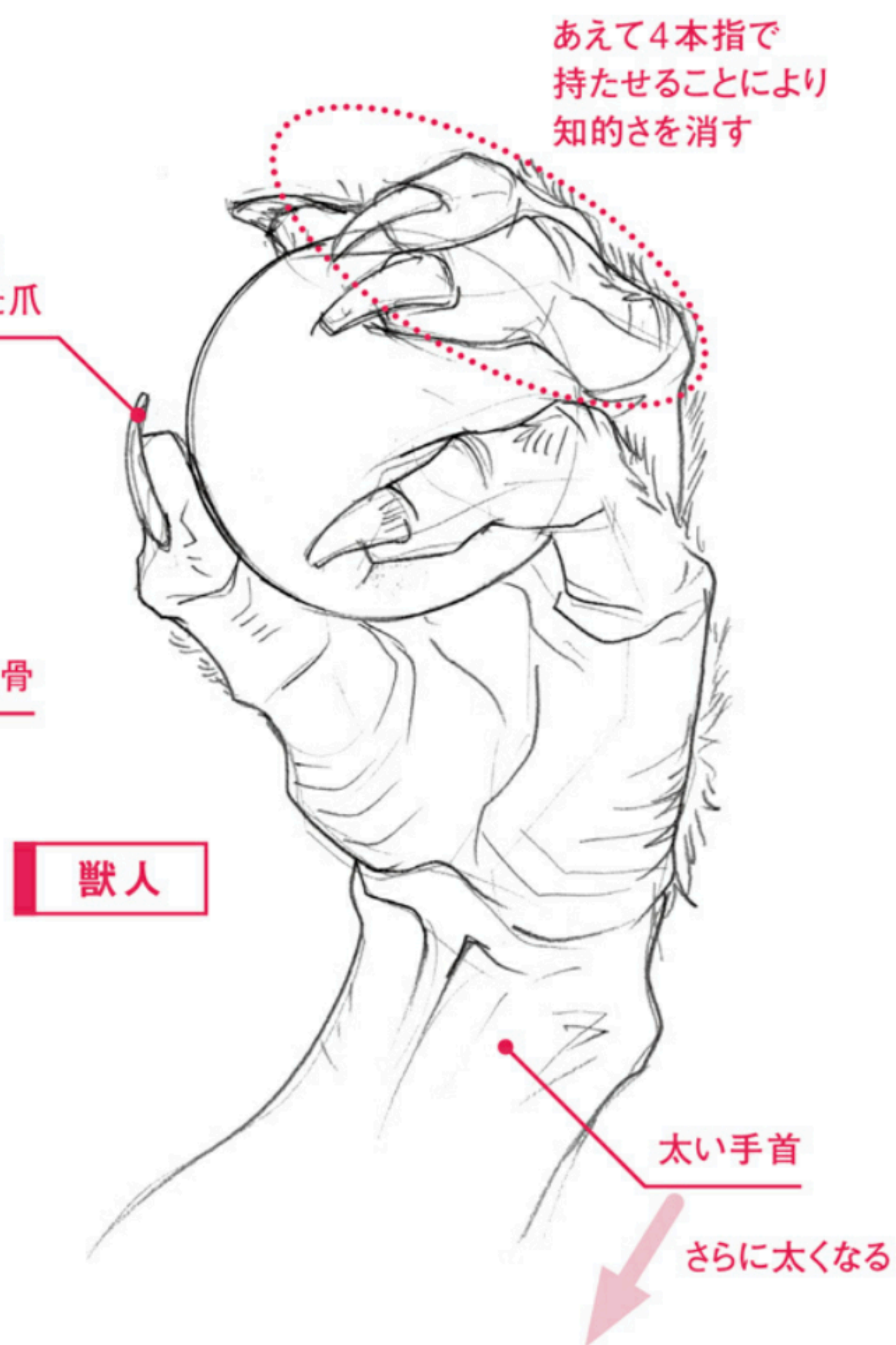
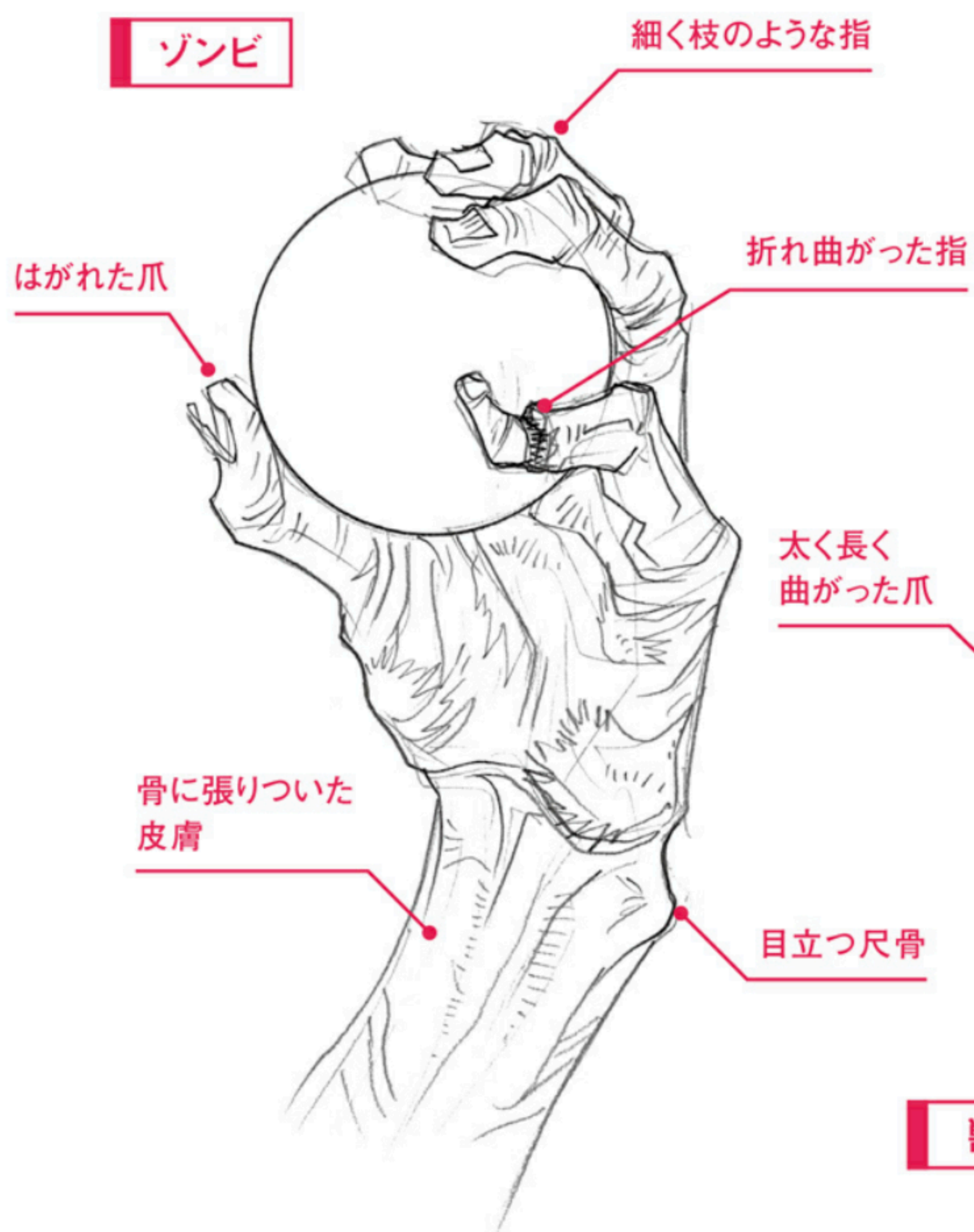
カギ型の指先

柔らかい関節を守る外殻

メカ系

☆プログラムされた握り方になる

ボール状の関節

それを覆う厚いパーツ

15 水をすくう

くぼませた手の平を水平に保つため、ひねりが加わり、手には力が入っています。くぼみには、シワや関節によるふくらみが見られます。上手に水をすくえるかどうかは、“指のすき間”=“肉のつきかた”の問題になってきます。“ふくよかな指ほどすくいやすい”=“あまり力が入っていない”というようなことを考えて描きましょう。

バリエーション

男性

肉の盛り上がりを意識して描く

拇指球

小指球

くぼみを作ると
シワができる

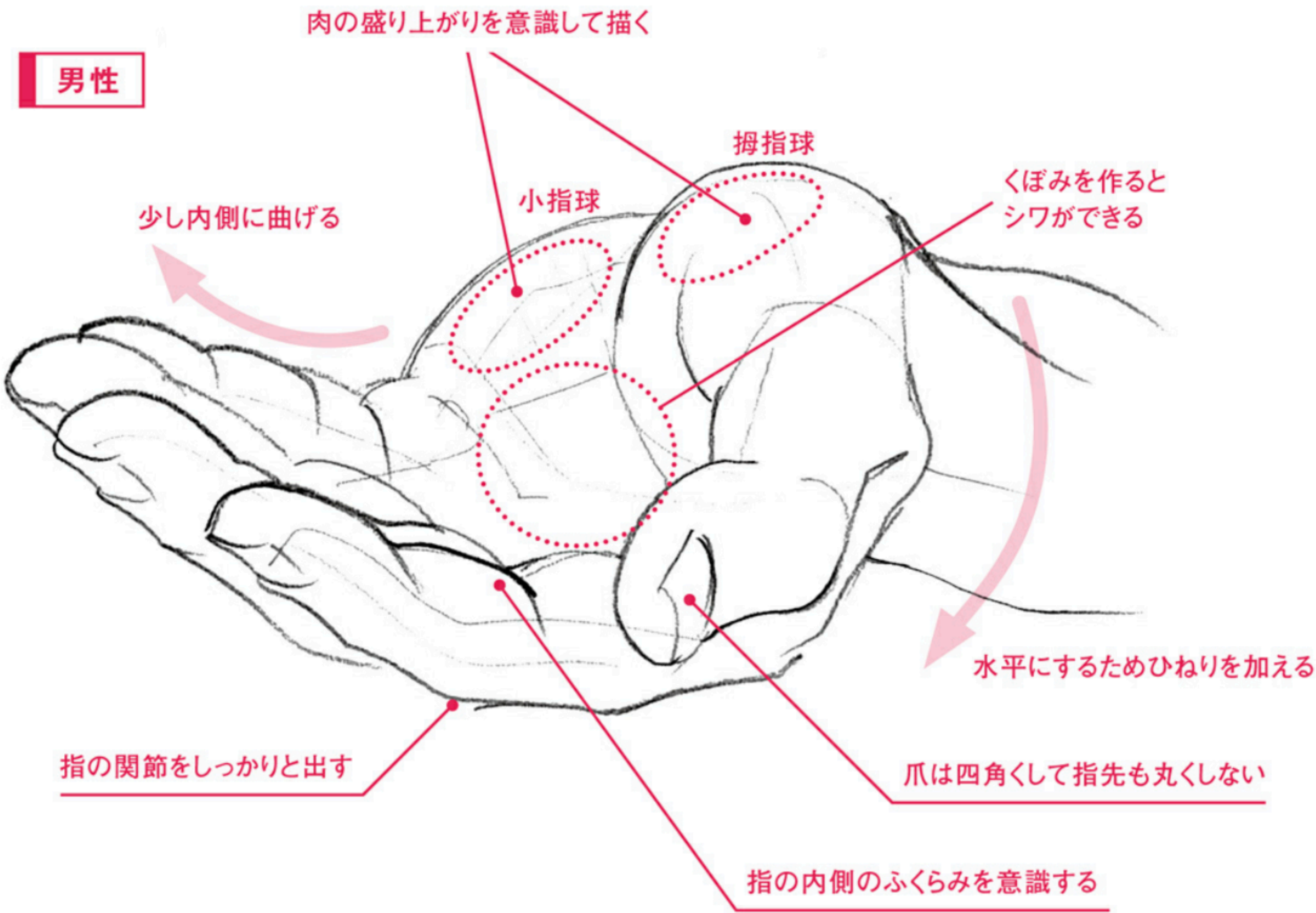
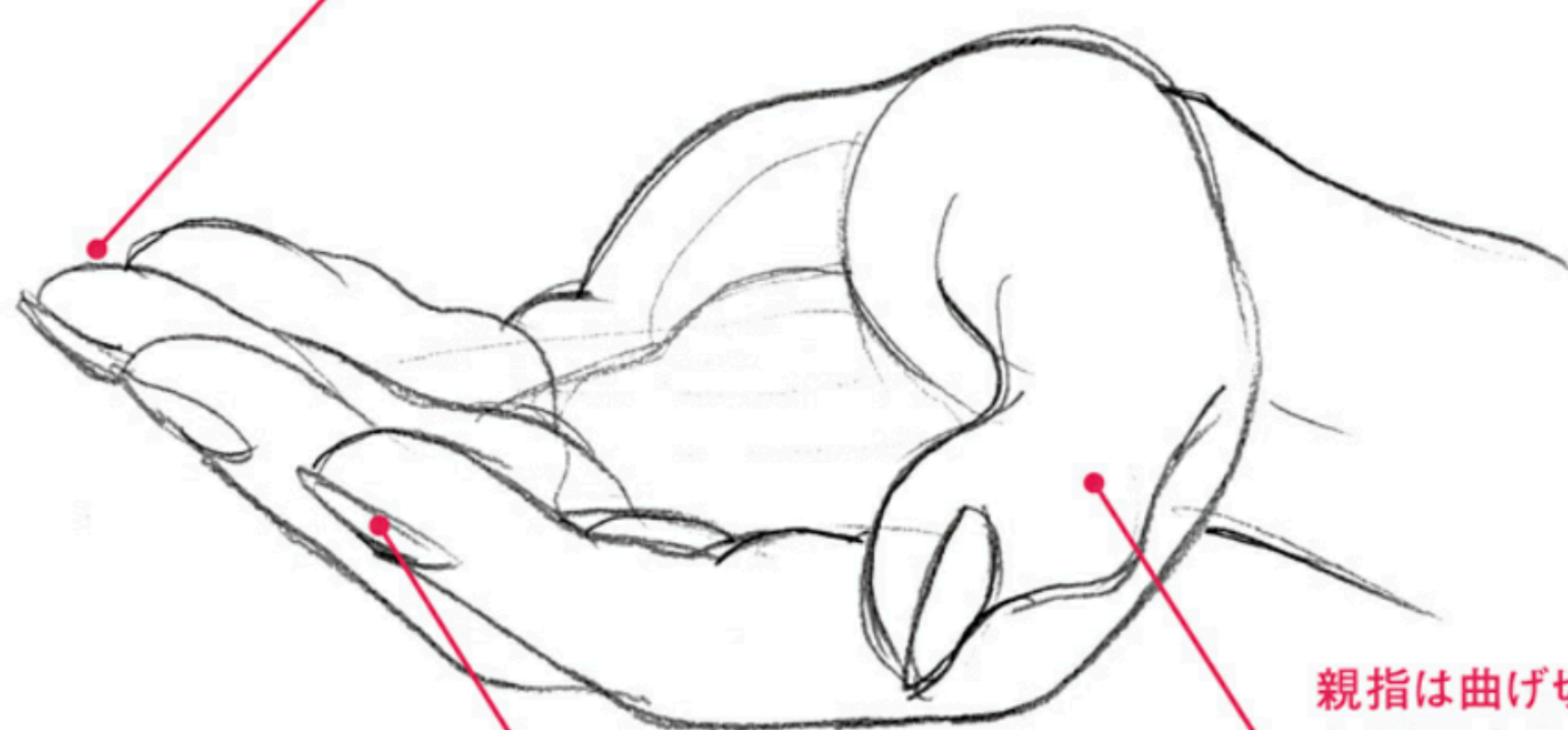
少し内側に曲げる

水平にするためひねりを加える

指の関節をしっかりと出す

爪は四角くして指先も丸くしない

指の内側のふくらみを意識する

反転

女性

指先に向かってだんだん細く先端は丸く

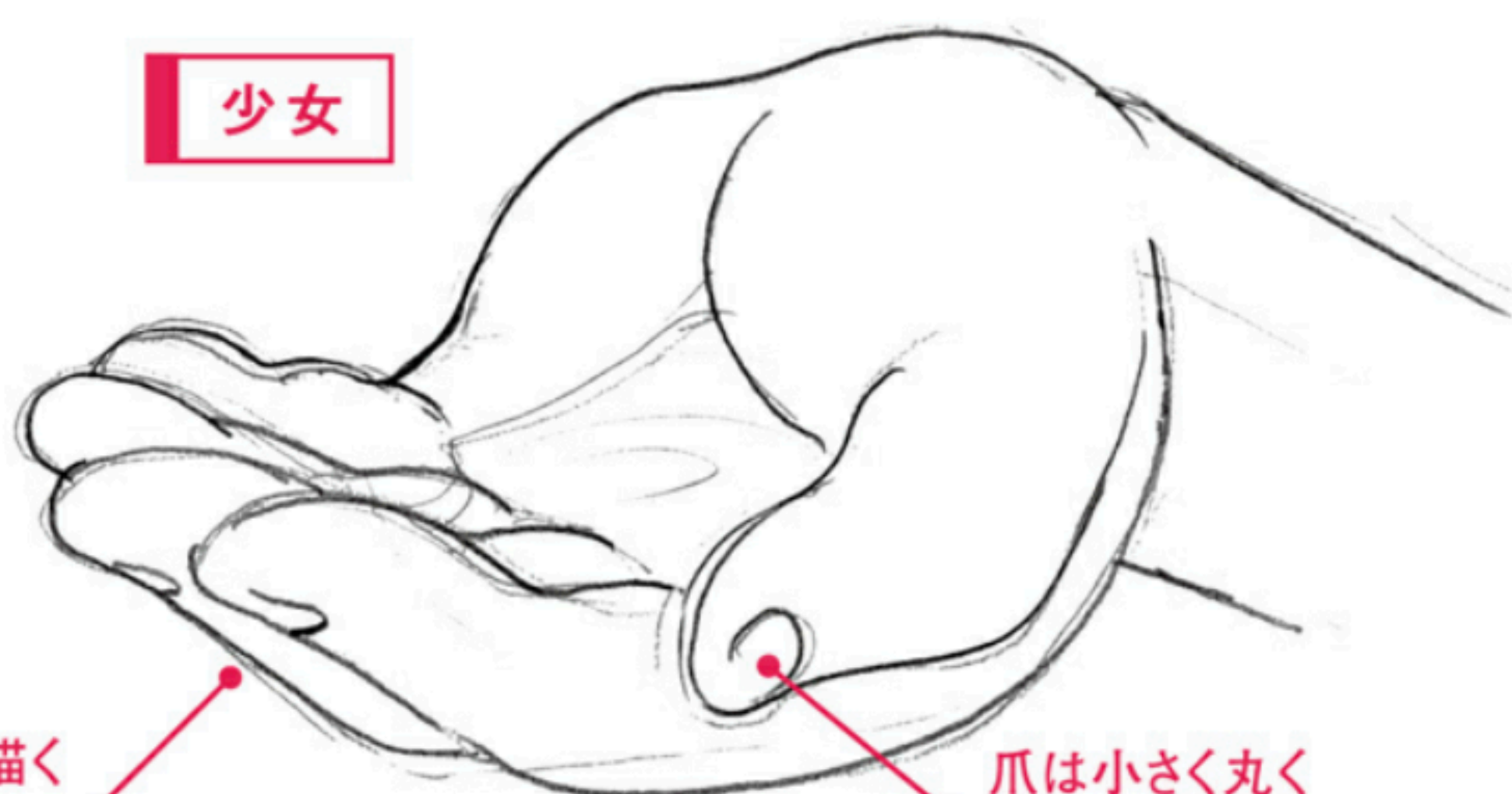
親指は曲げ切らず
なめらかなラインで

爪は丸みを帯びた
縦長に描く

反転

全体的にふくよかに

少女

反転

第1関節は
無いつもりで描く

爪は小さく丸く

指の腹を丸く描く

心持ちふっくらとさせる

爪は四角くして角を丸める

少年

反転

老人

肉が少なく厚みがない

反転

指の関節を強調して描く

指も痩せているので
爪を強調

掌にも肉がついている

手首を伸ばしても肉のシワは消えない

指は太くぷっくりと

肥満

爪は肉にめりこんでいる

バリエーション

線はなるべく少なく

デフォルメ

爪はシンプルに。省略も可

ゾンビ

ところどころ皮膚がはがれ
肉がのぞいている

指は折れ
爪がはがれている

水はすくえずこぼれ落ちる

獣人

爪は内側に巻き込み
長く大きく厚く

手首を太く
バランスに
注意

関節を強調してしっかり描く

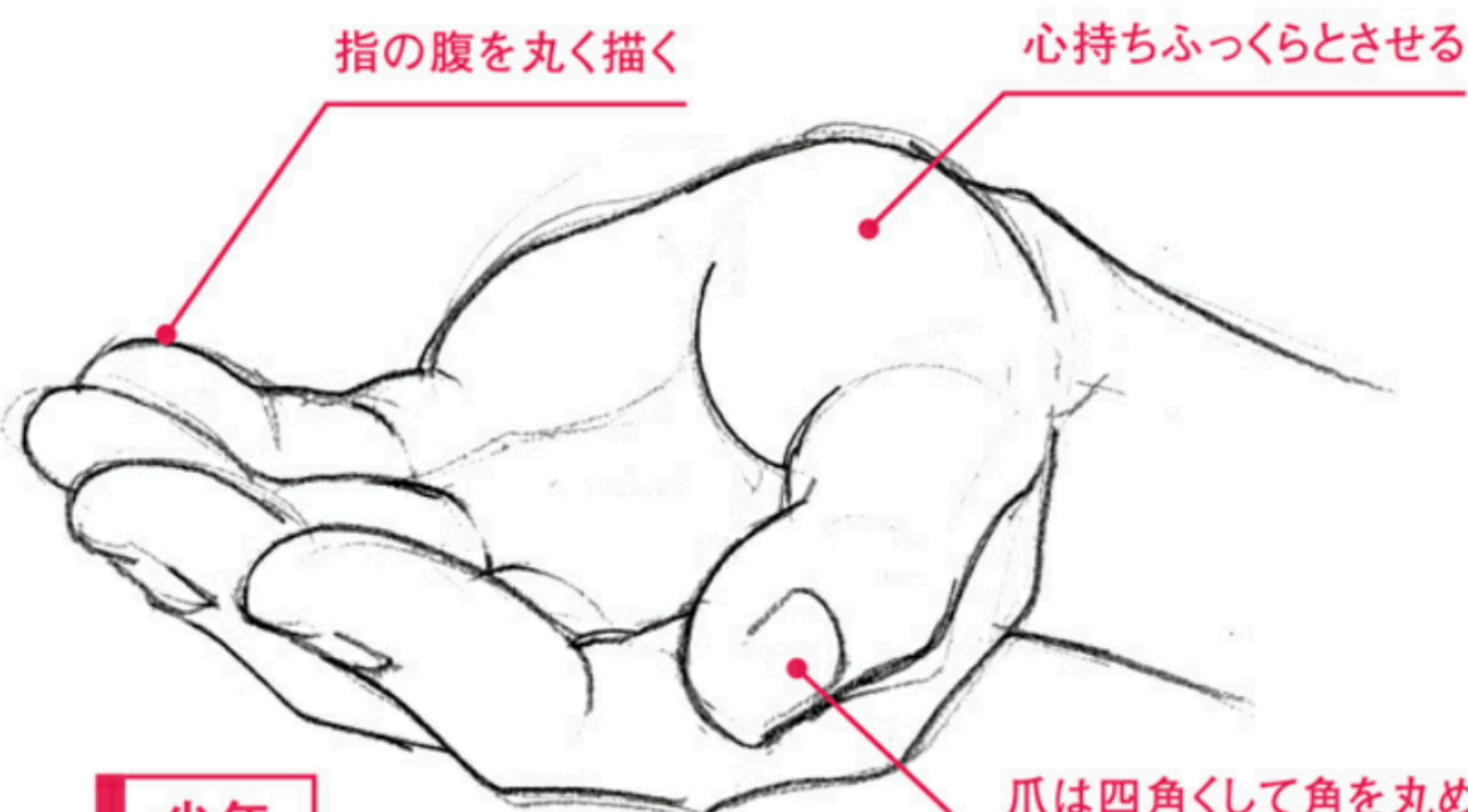
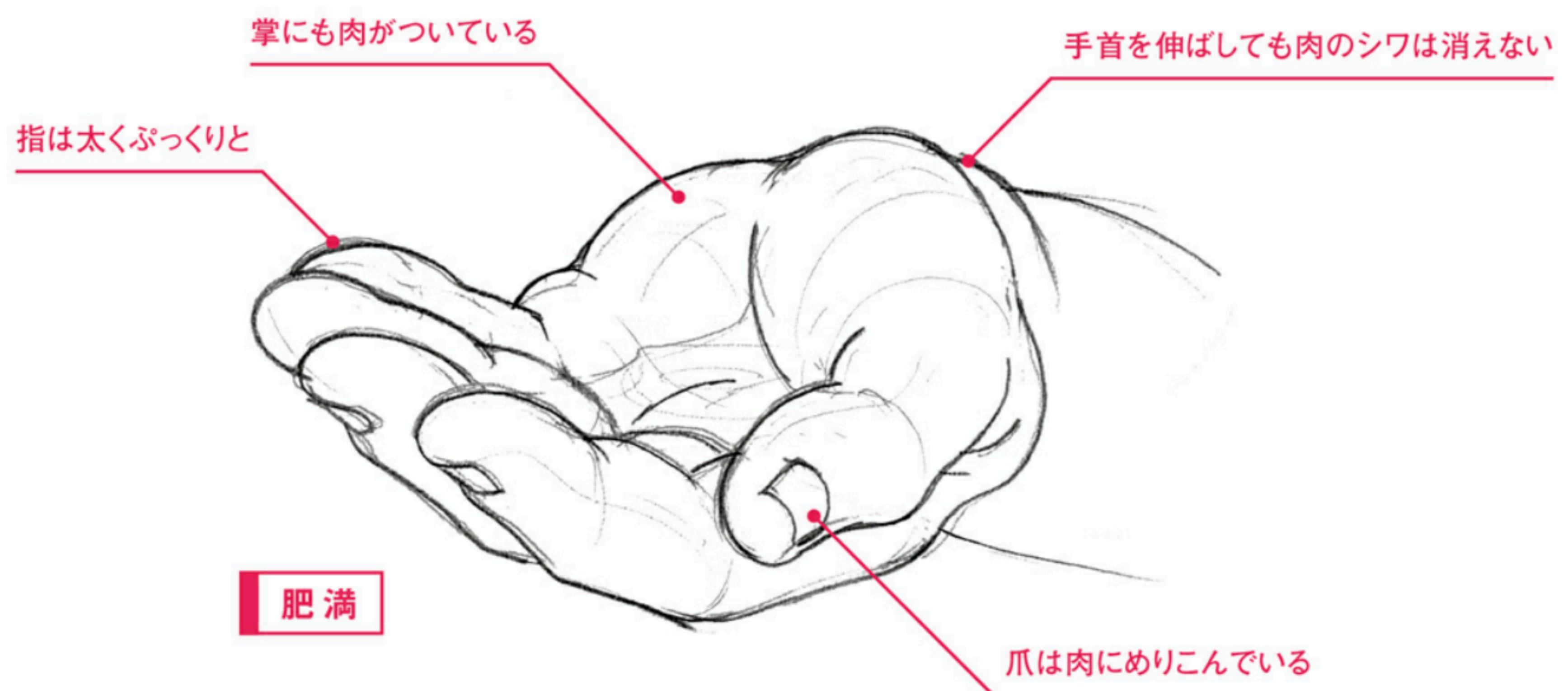
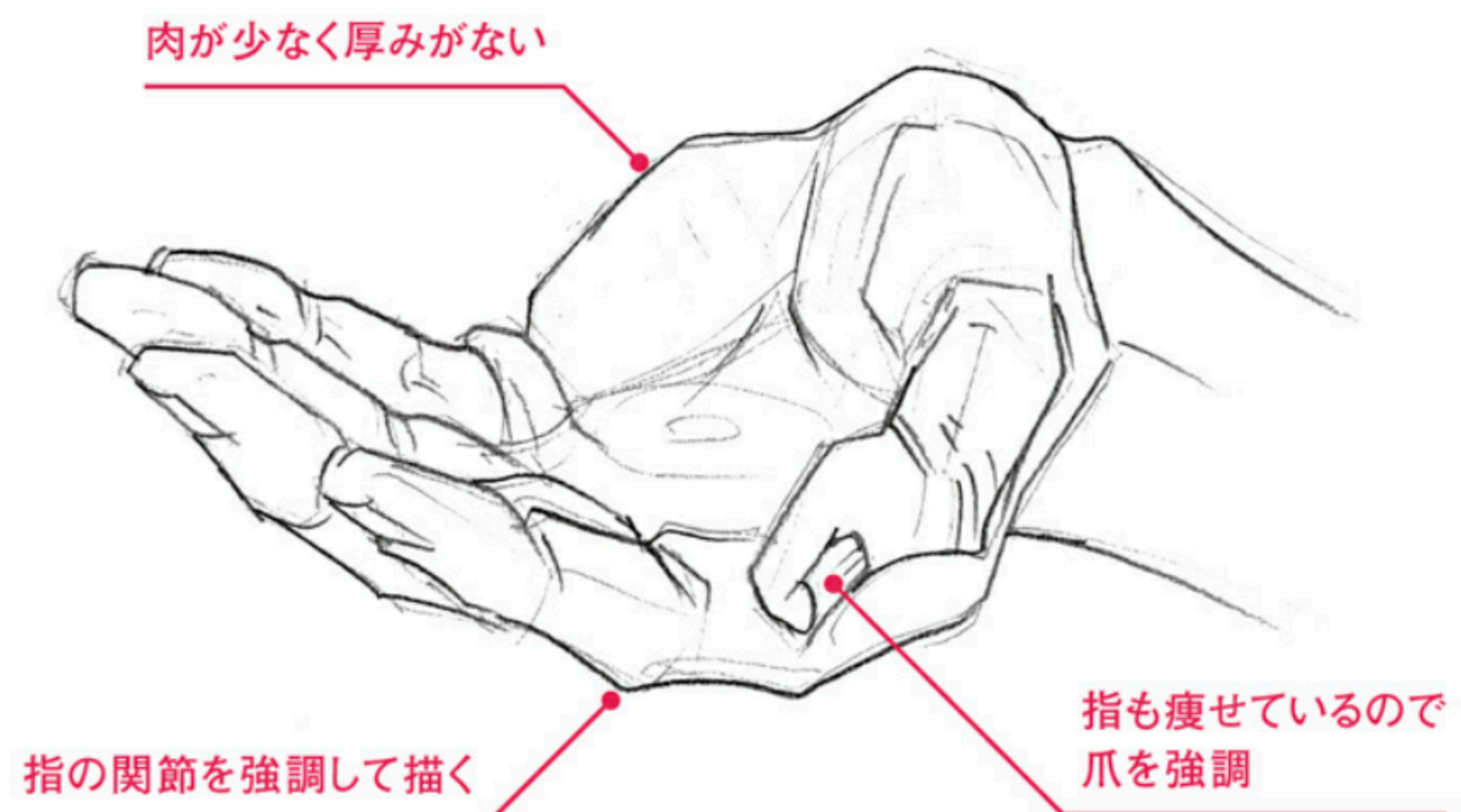
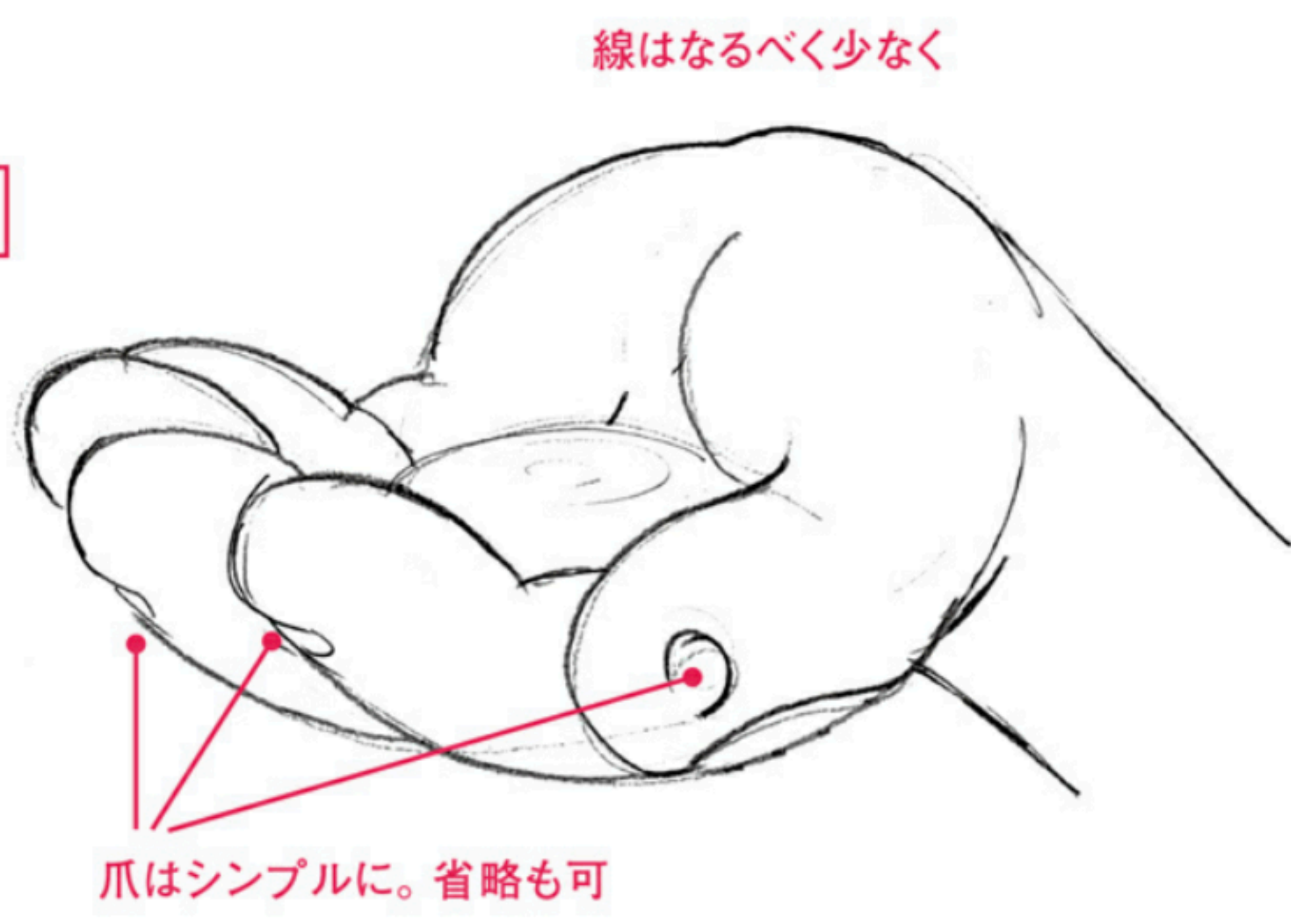
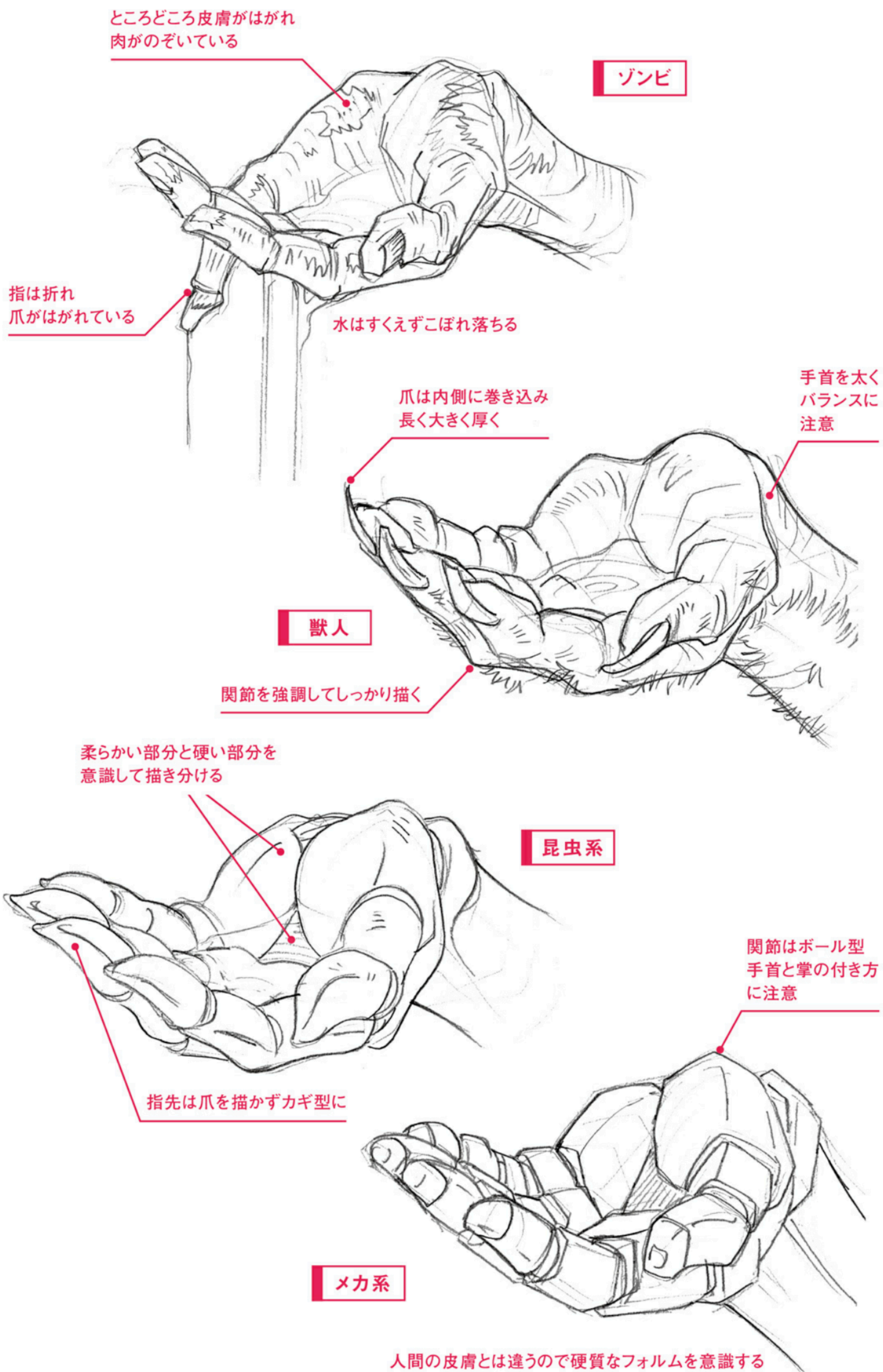
昆虫系

柔らかい部分と硬い部分を
意識して描き分ける

指先は爪を描かずカギ型に

メカ系

関節はボール型
手首と掌の付き方
に注意

人間の皮膚とは違うので硬質なフォルムを意識する

16 ドアノブを握る

ドアノブを回すときは、ドアノブにぴったりと指をくっつけます。小指がノブにかかっていなくとも、回すときは小指にも力が入っています。それにともない小指球がふくらみ、握り込んだところのシワや手首のスジを浮き立たせます。

さまざまな人の手

男性

とう骨をしっかり描く

力を入れると
手首にスジが表れる

拇指球の
ふくらみ

小指球の
ふくらみ

指の関節を
意識して描く

手首の関節に注意

握り込んだときのシワ

反転

なめらかなラインを意識して描く

反転

女性

爪は丸く縦長に

少女

とう骨は出さずに
なめらかに描く

反転

爪は丸く

ドアノブと手の大きさに
気をつける

手首の関節を意識して少し太目に

反転

爪は四角く角を丸めて描く

少年

老人

とう骨を目立つように

反転

指の関節を
しっかりと描く

握ることでできるシワを強調する

肥満

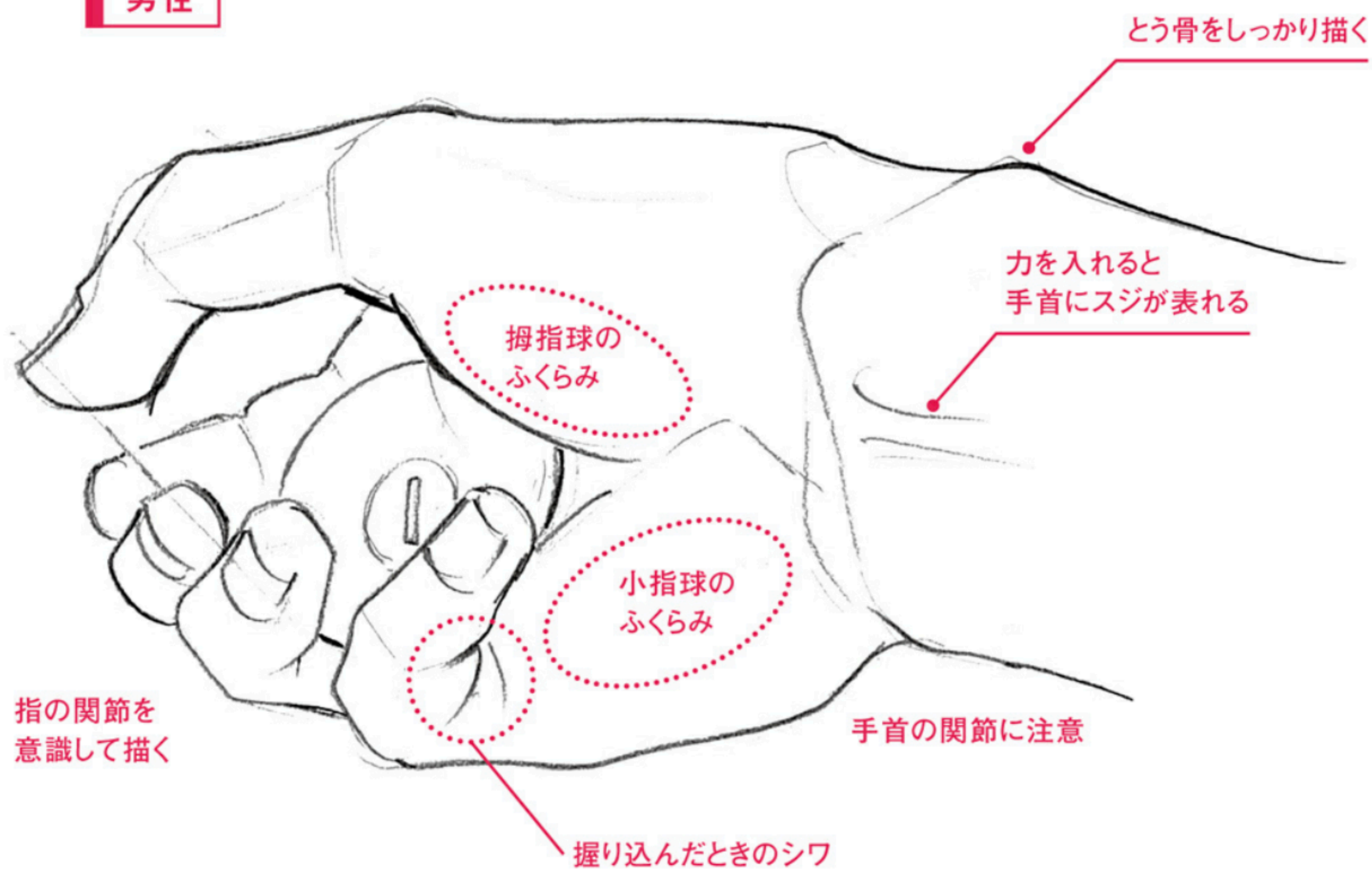
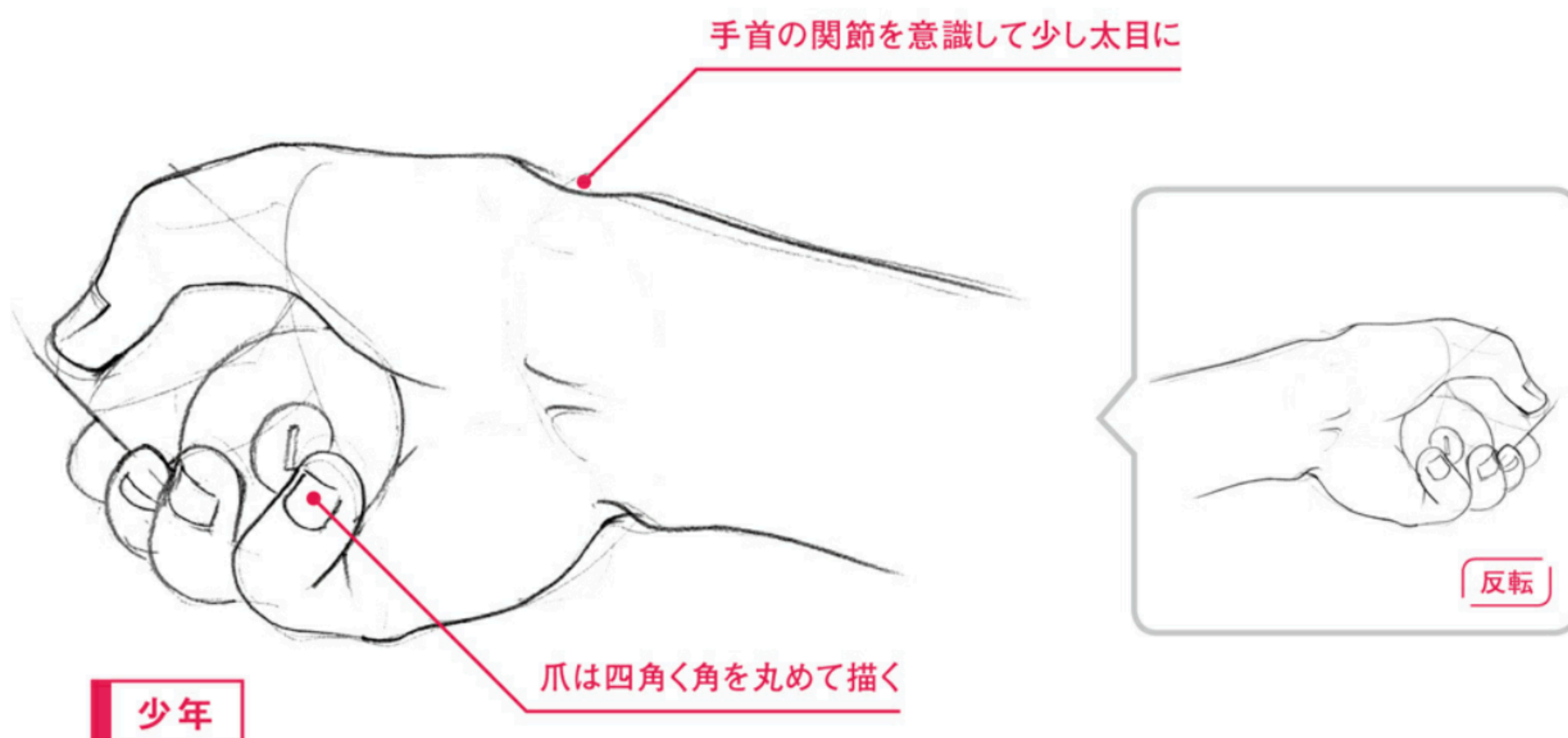
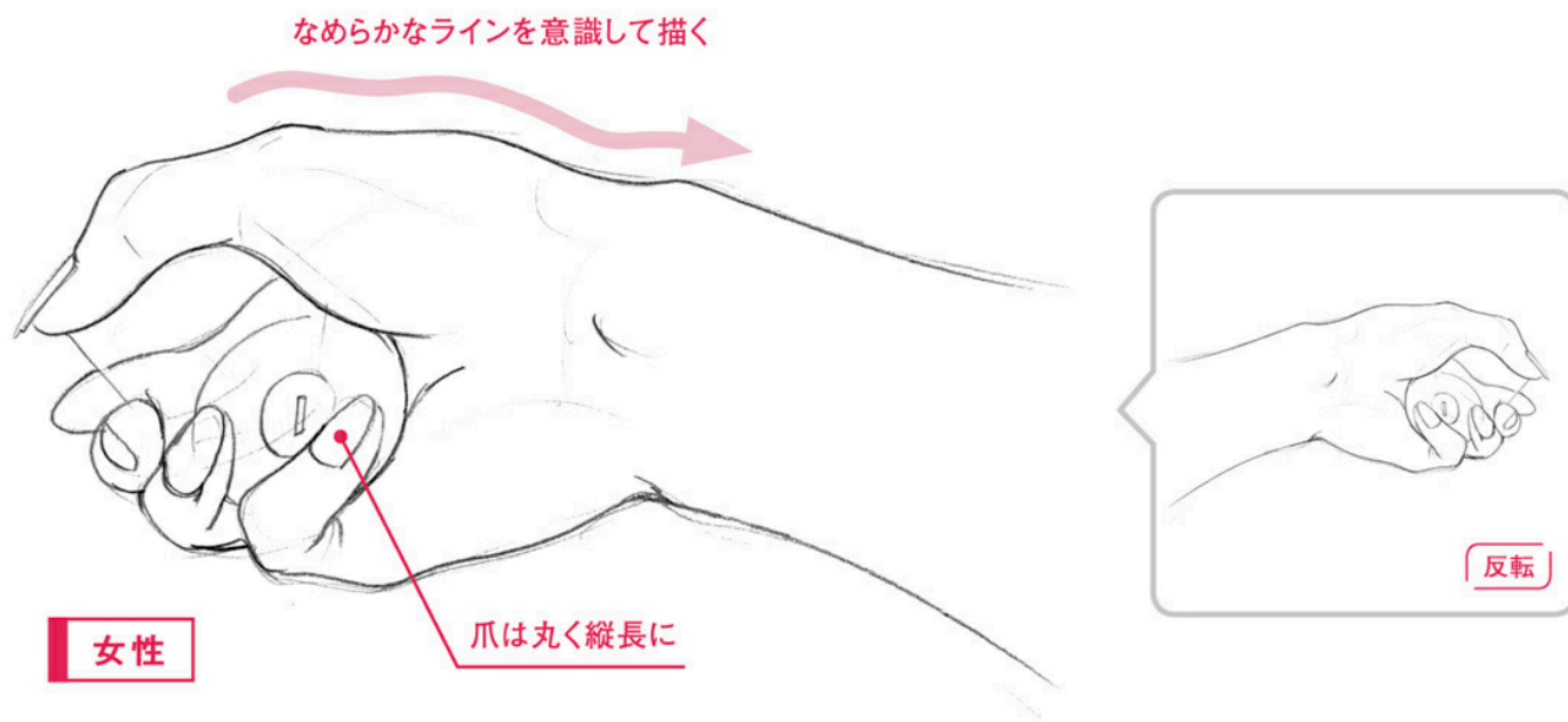
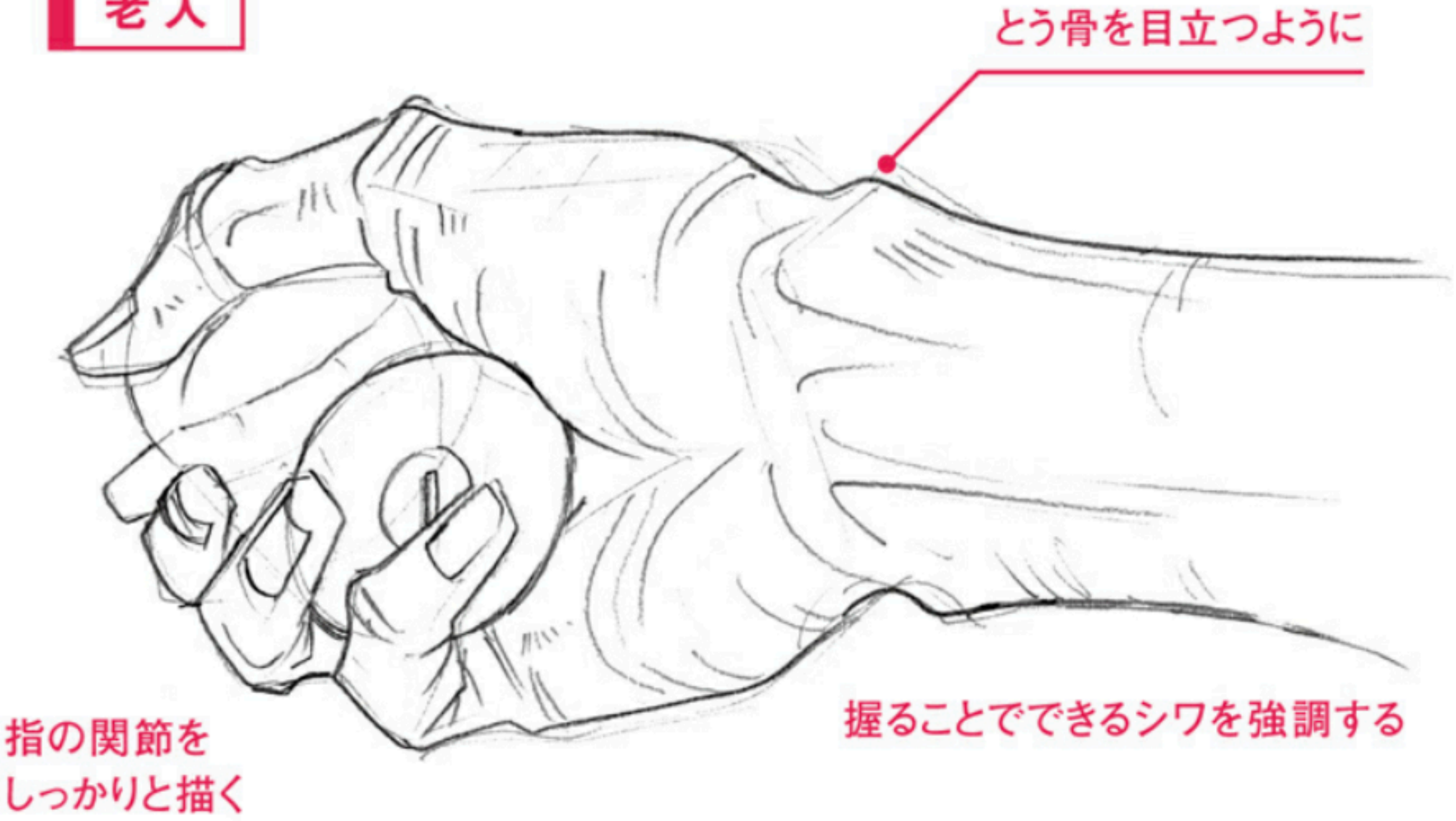
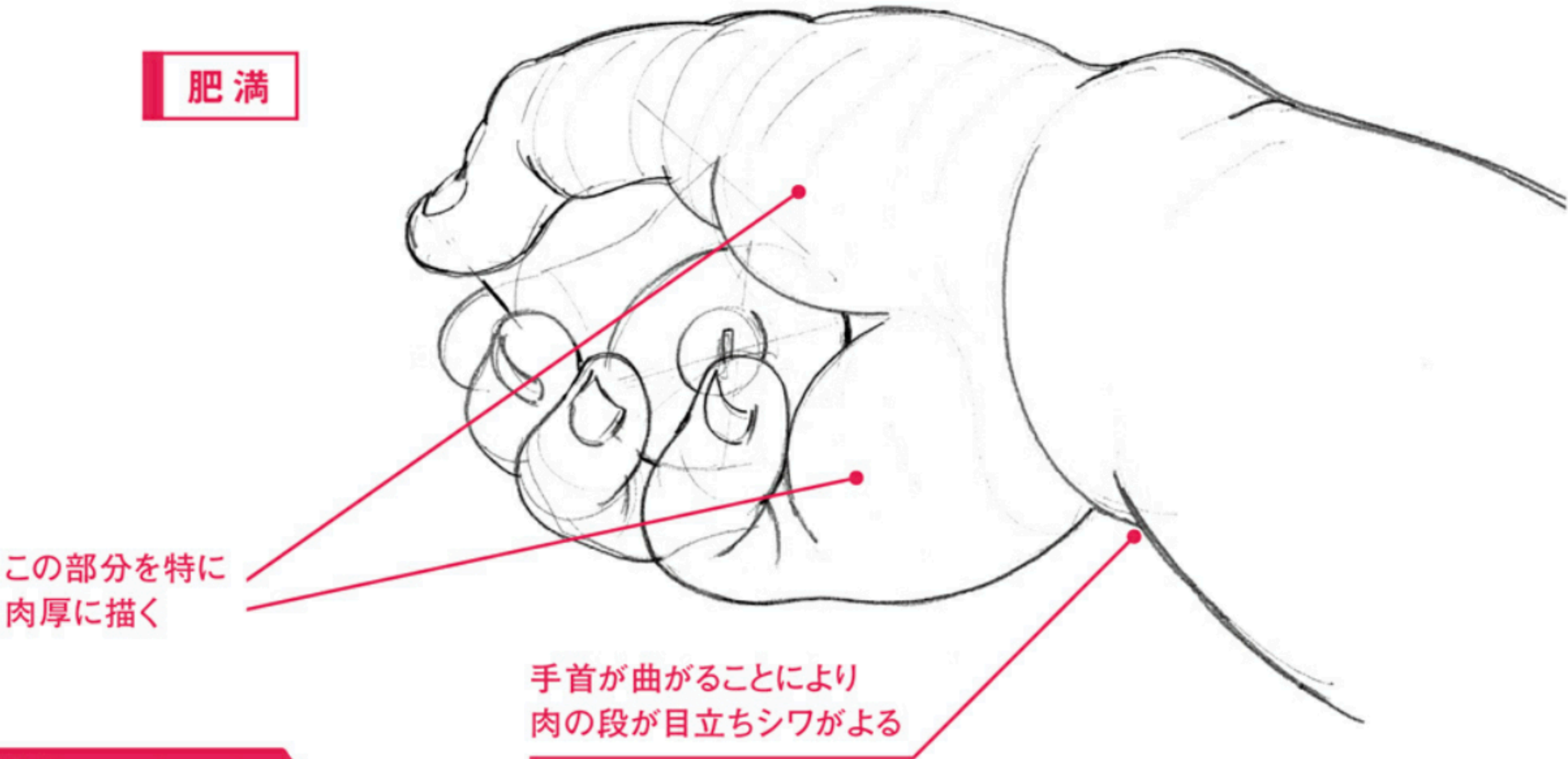
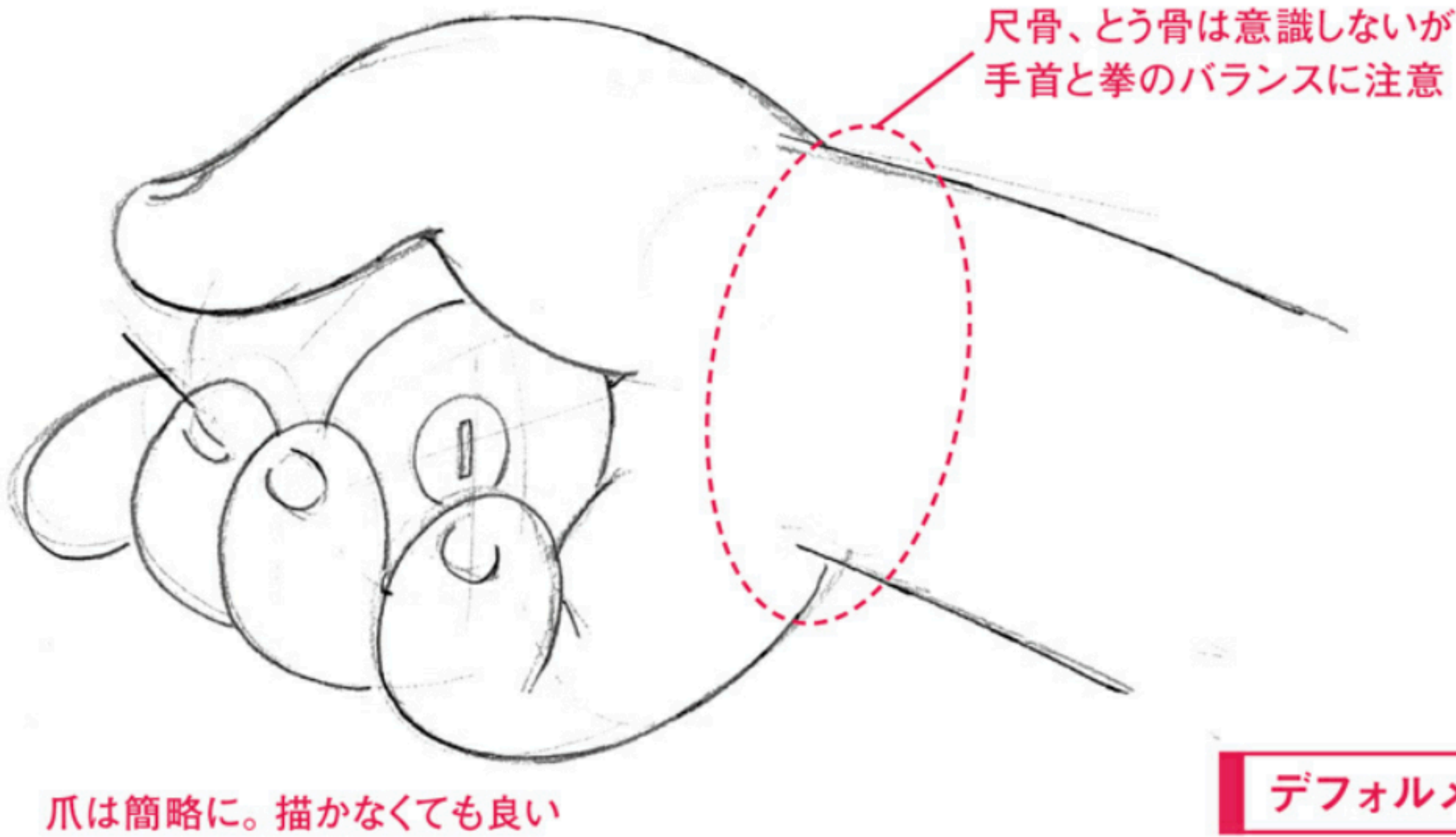
この部分を特に
肉厚に描く

手首が曲がることにより
肉の段が目立ちシワがよる

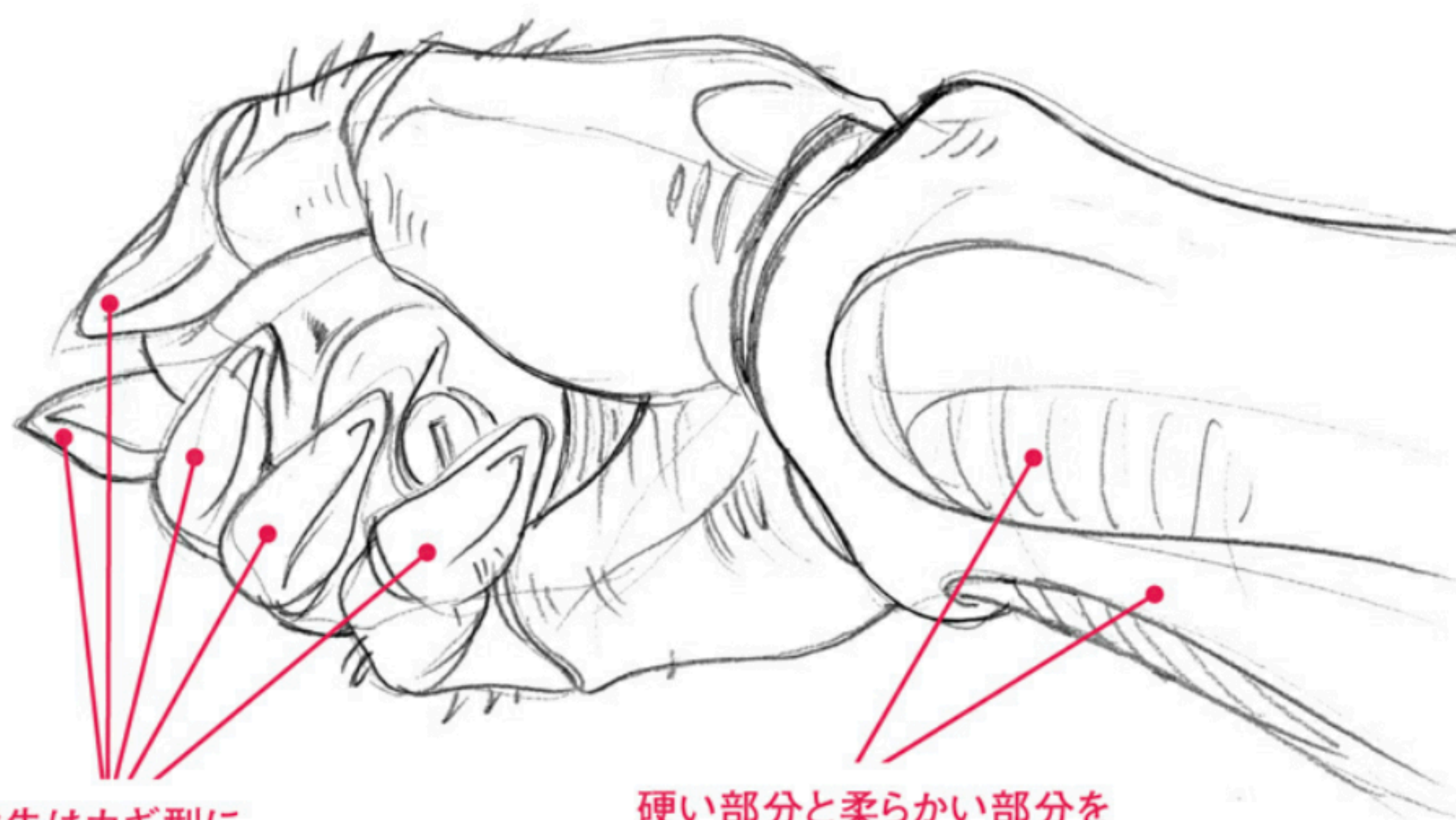
バリエーション

尺骨、とう骨は意識しないが
手首と拳のバランスに注意

爪は簡略に。描かなくても良い

デフォルメ

爪は大きく四角く厚く

手首は骨太になるよう意識して

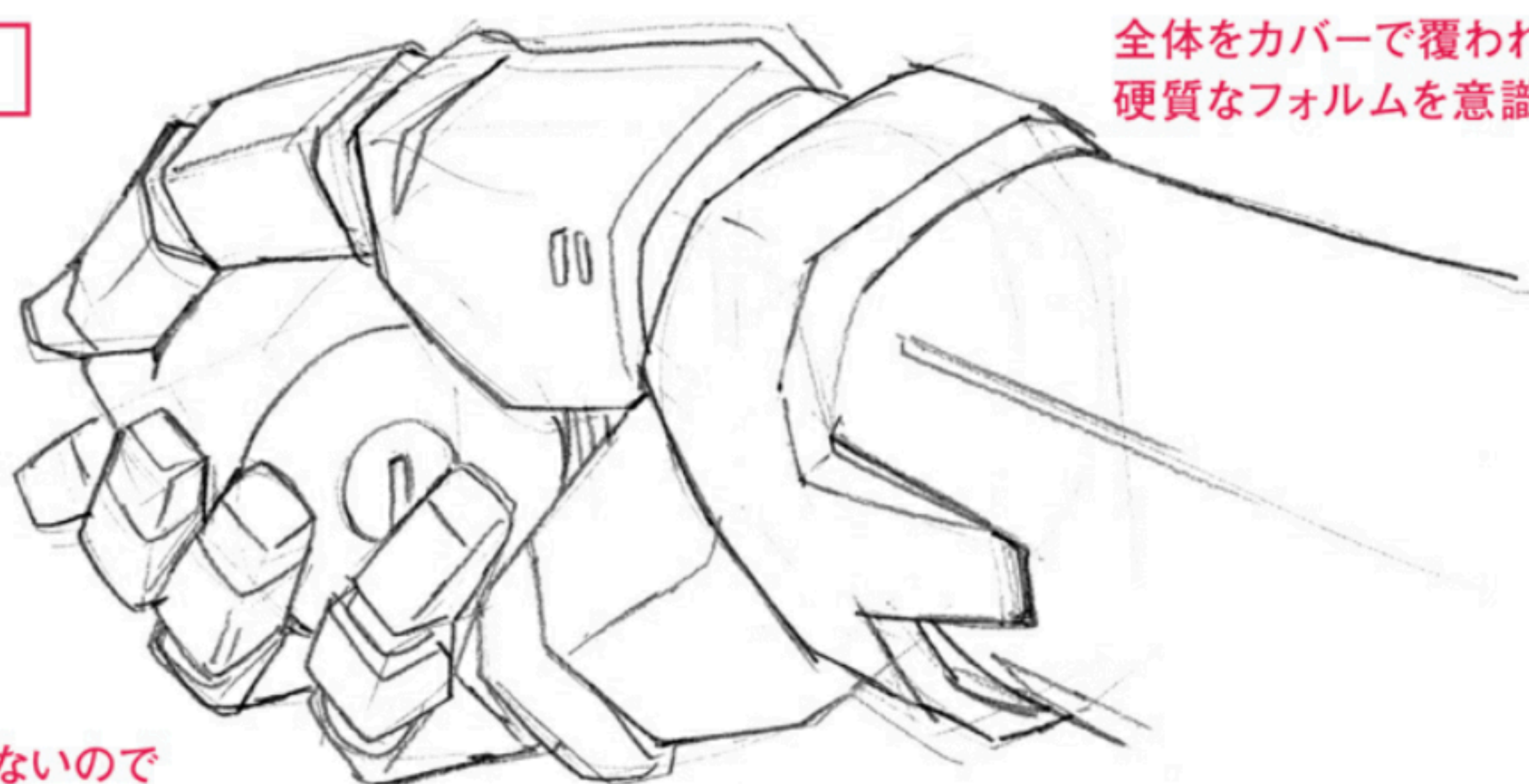
獣人

昆虫系

指先はカギ型に

硬い部分と柔らかい部分を
意識して描きわける

メカ系

全体をカバーで覆われているので
硬質なフォルムを意識して描く

皮膚と違って伸びないので
曲がる部分を別パーツとして描く

17 荷物を下げる

上向きの手に、コンビニ袋をひっかけている形を想定しています。指のどの部分に袋をかけるかによって、手にかかる重みが変わるので、当然形も変わってきます。握り拳とちがうのは、かならずどこかに重みがかかって、その部分が微妙に変形していることです。

さまざまな人の手

指先は丸く

女性

尺骨を目立たせないよう
なめらかに

反転

なめらかな
ラインで

関節を
強調しない

少女

尺骨は
出さない

血管を
強調しない

反転

線がゴツくならないようなめらかに

関節を描かない

尺骨を
強調しすぎない

反転

少年

関節をくっきり鋭角に描く

尺骨を目立たせる

反転

血管の筋を強調

老人

バリエーション

指は太くパンパンに膨らます

尺骨は肉に
埋まっている

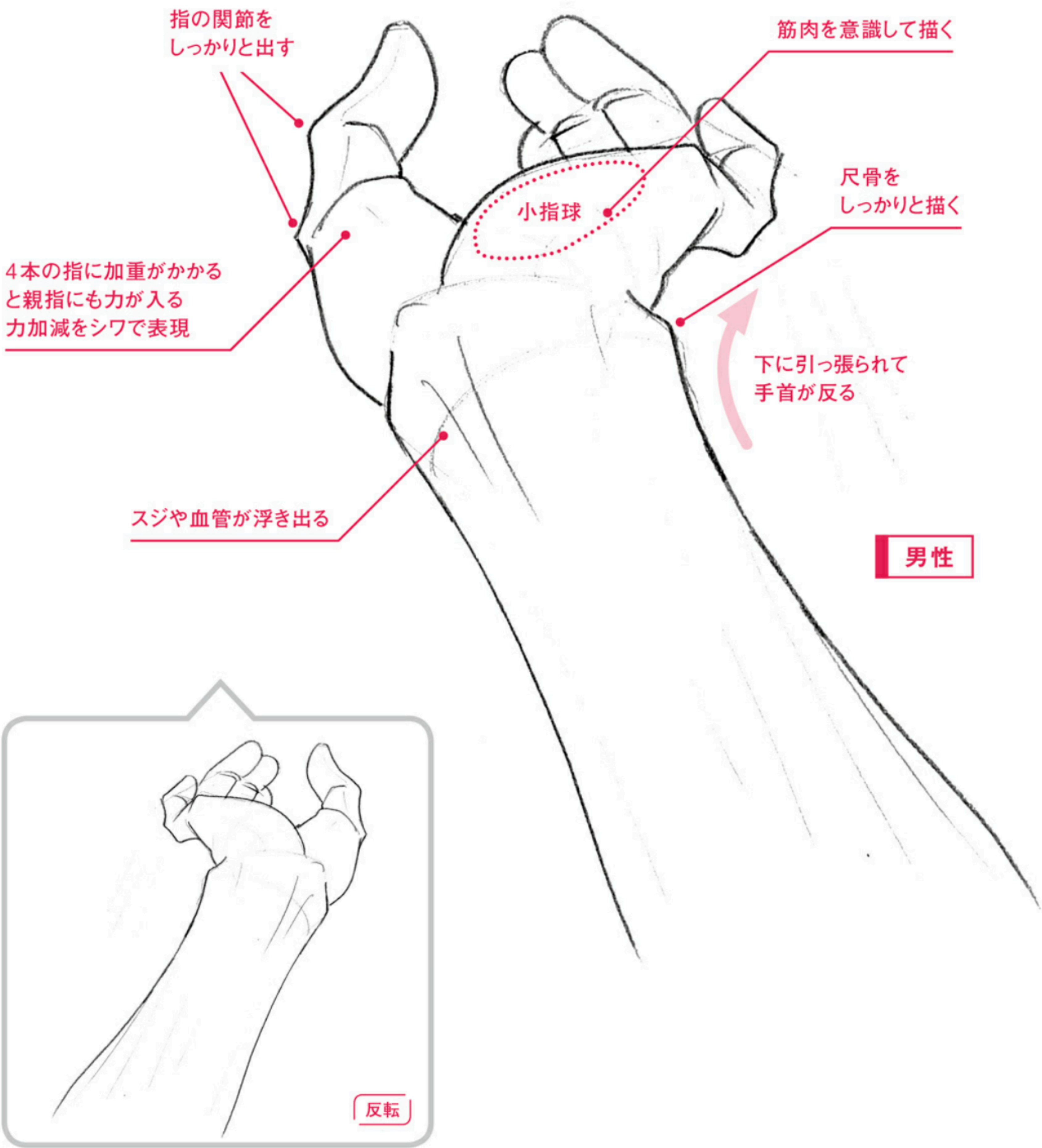
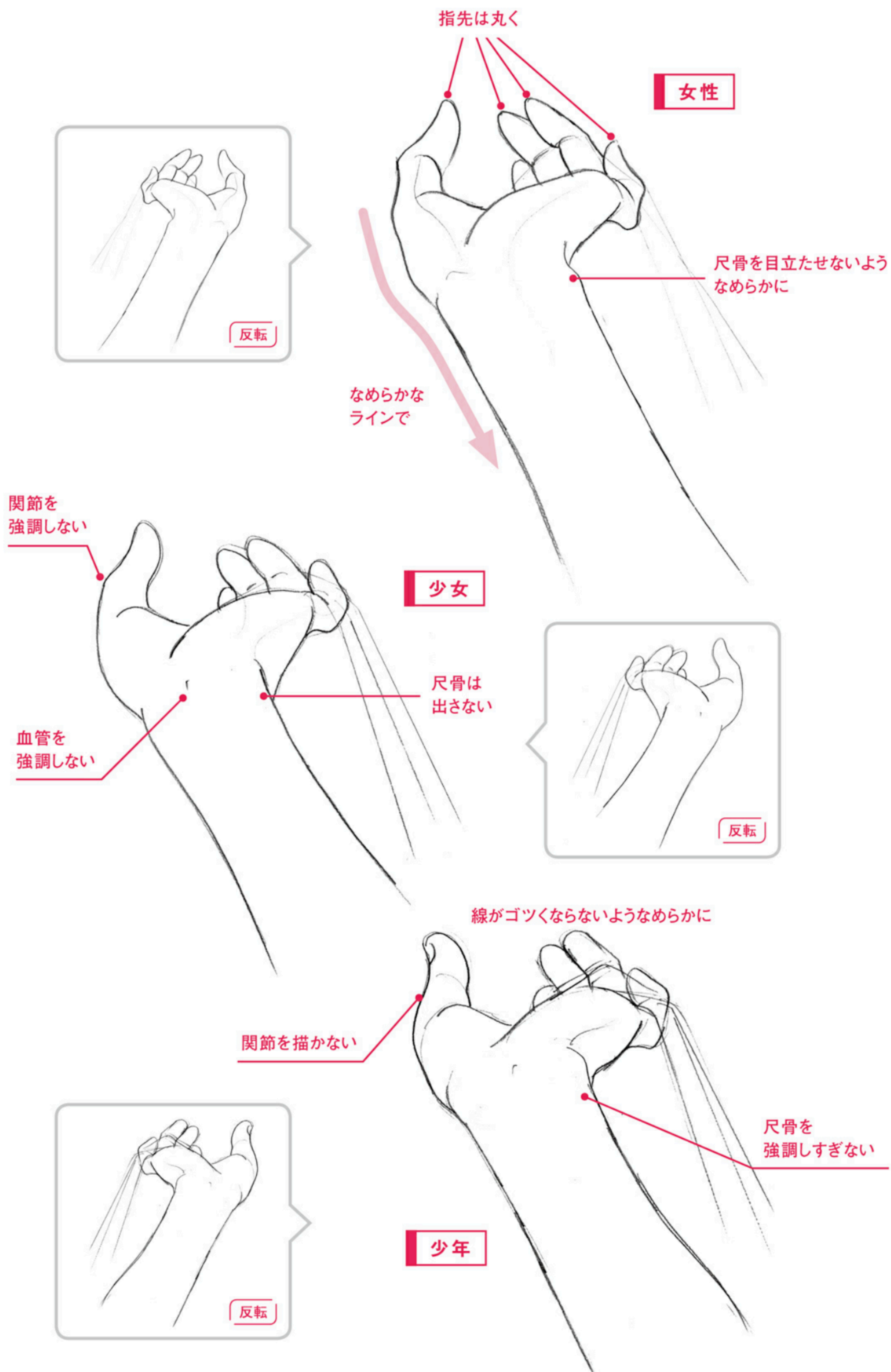
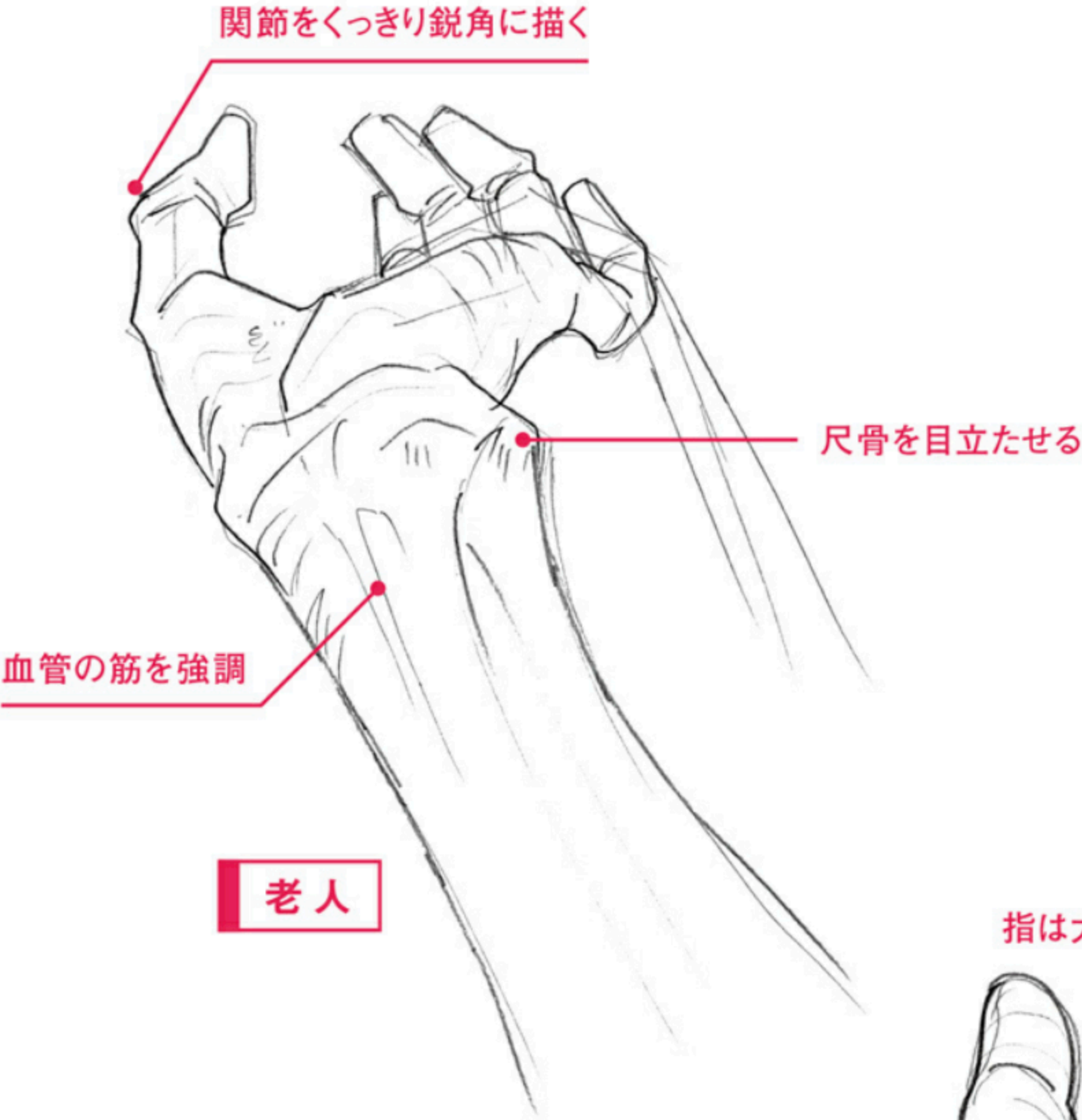
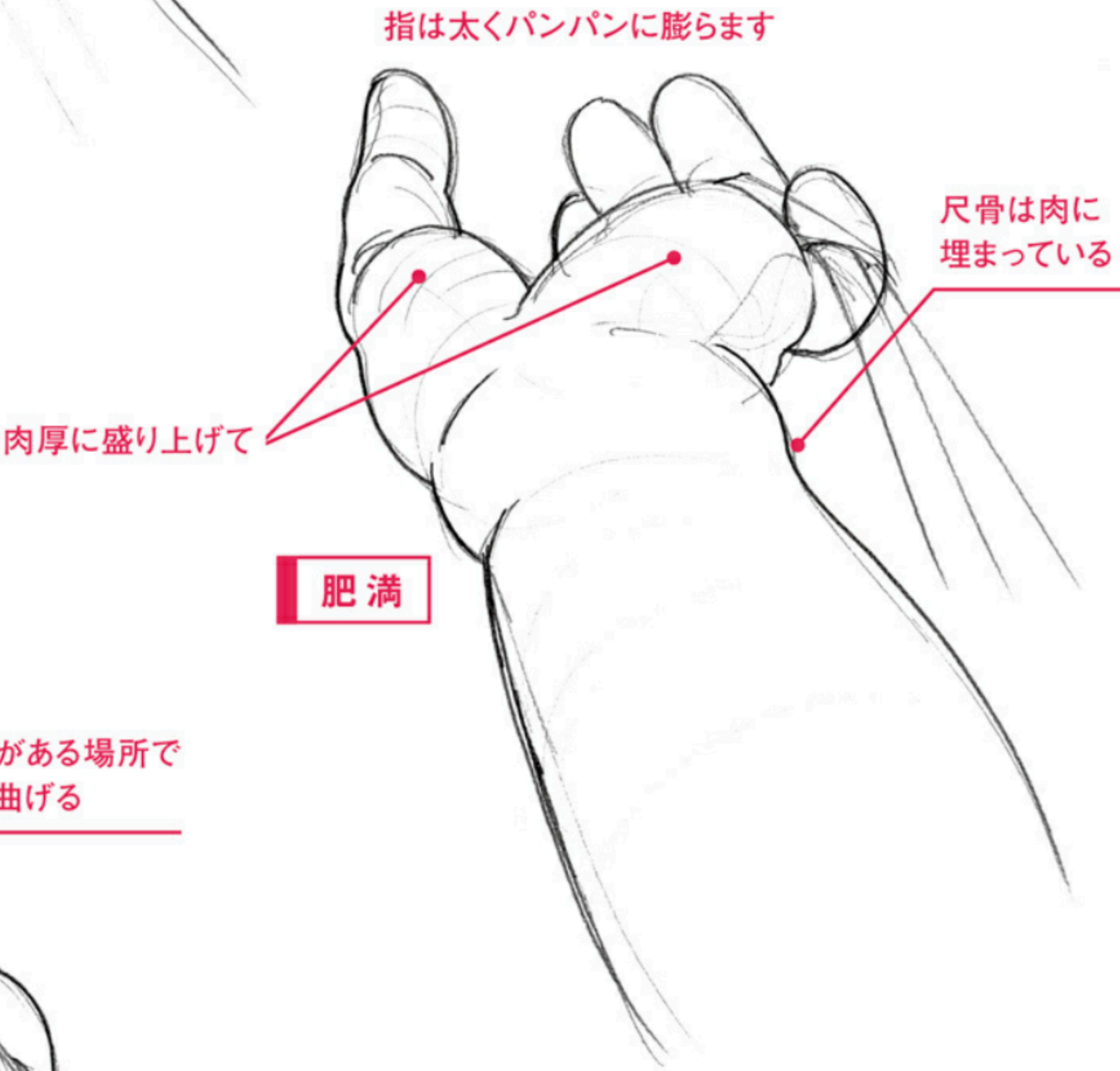
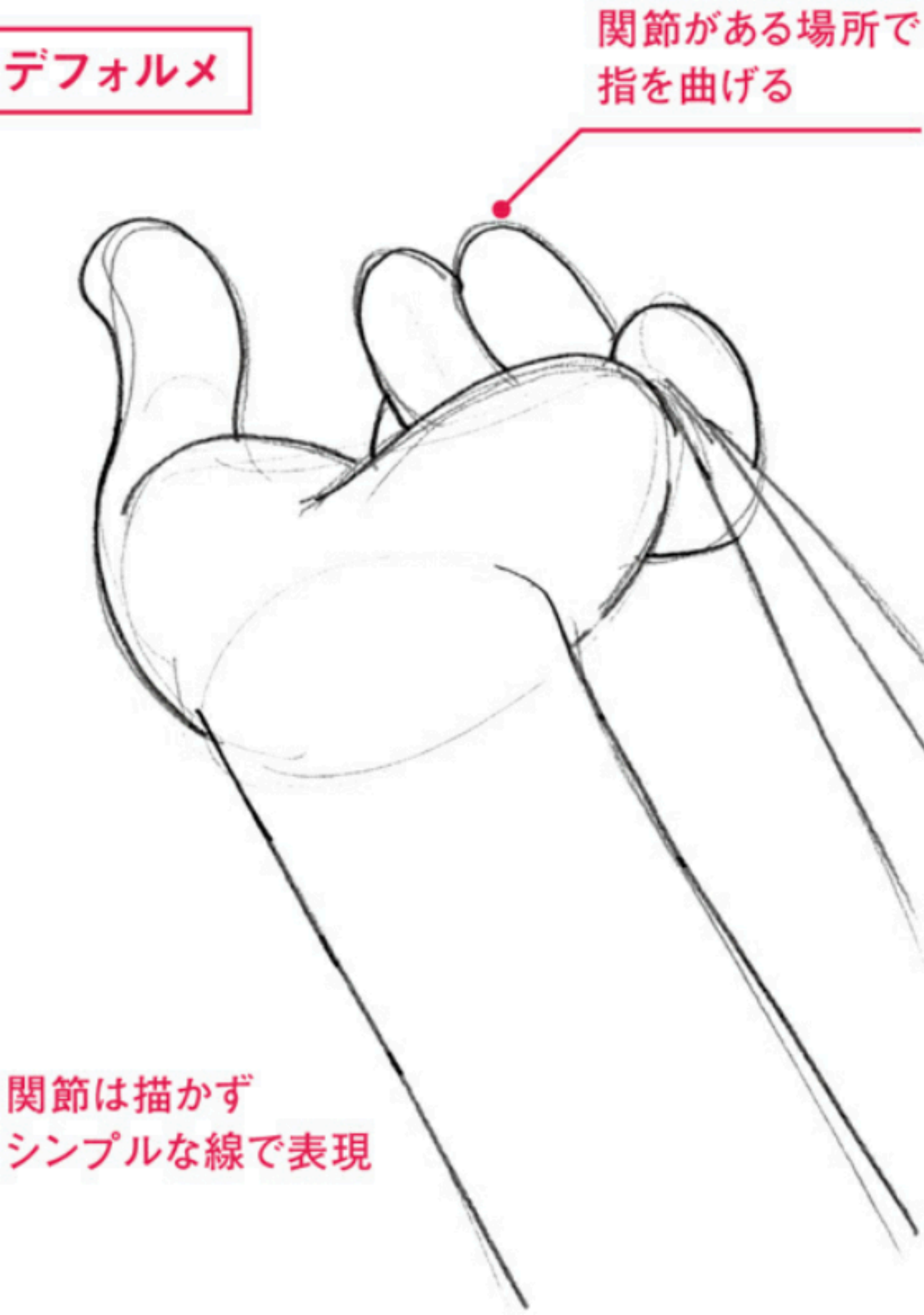
肉厚に盛り上げて

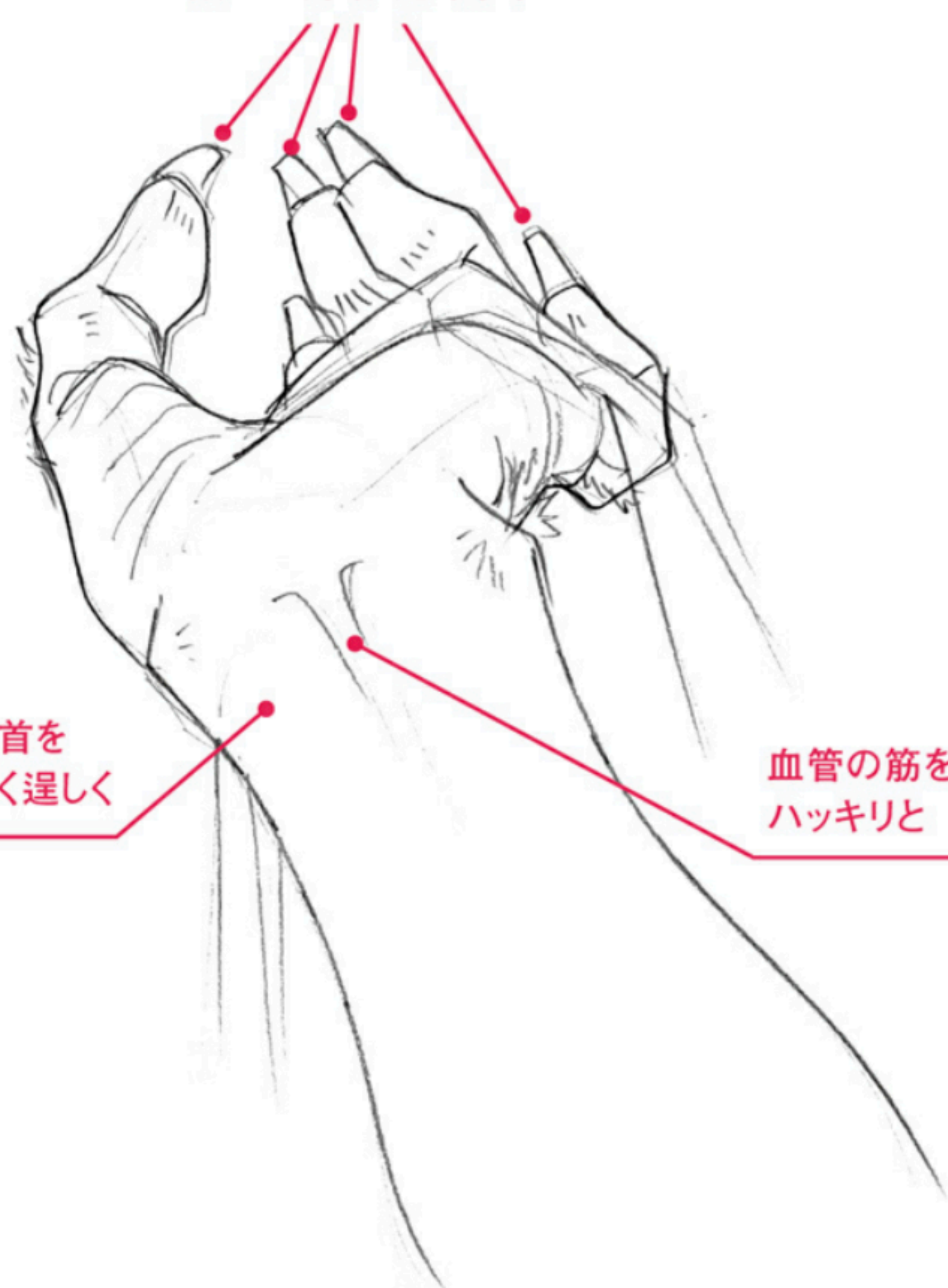
肥満

デフォルメ

関節がある場所で
指を曲げる

反転

関節は描かず
シンプルな線で表現

獣人

爪は四角く大きく厚く

手首を
太く逞しく

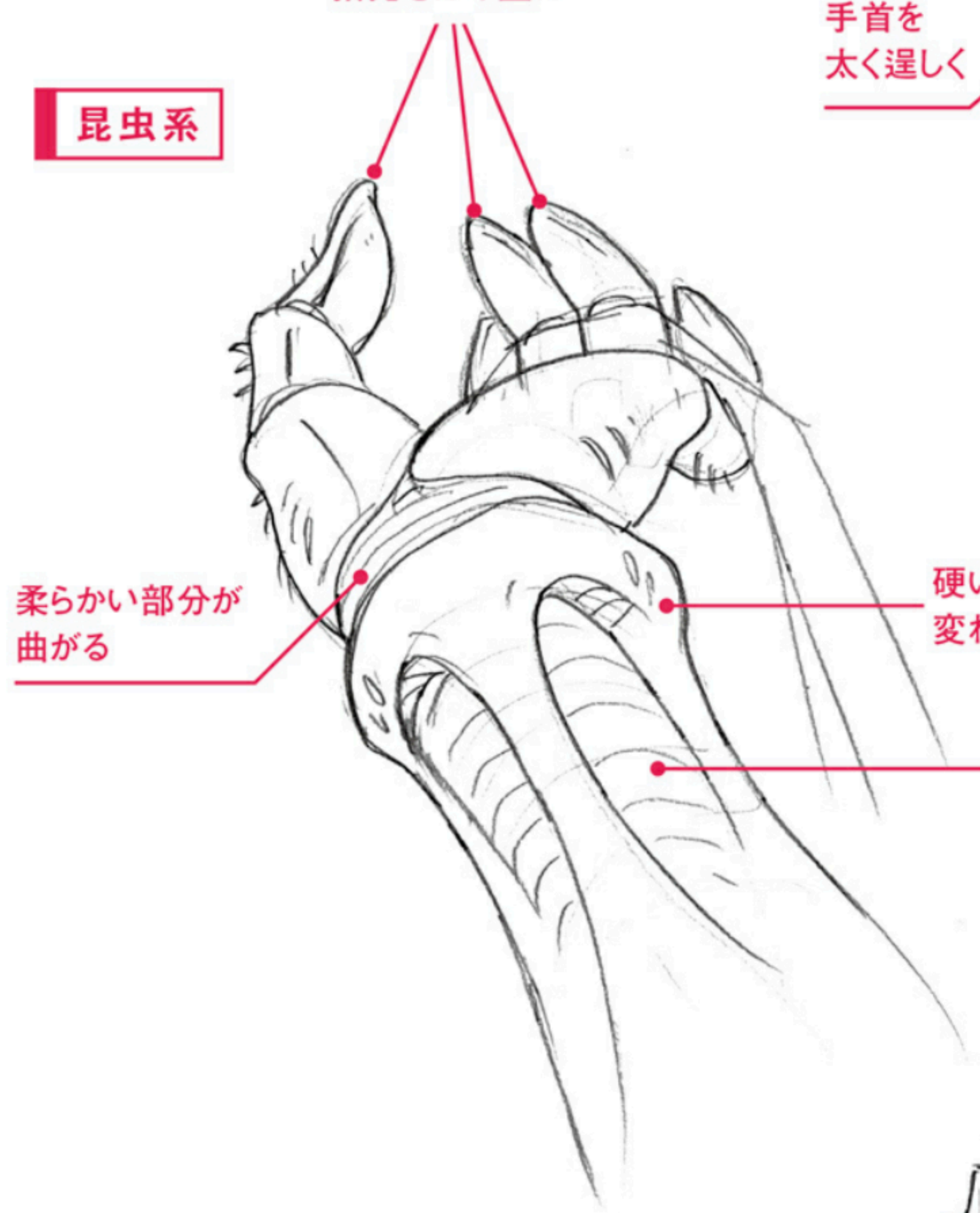
血管の筋を
ハッキリと

昆虫系

指先をカギ型に

柔らかい部分が
曲がる

硬い部分の形は
変わらない

柔らかい部分が
伸びる

メカ系

関節の周囲をパーツが
覆っているので太くなる

手首部分を
覆うパーツを軸にする

☆メカらしくない動作だが硬質なフォルムを
意識することを忘れないように

18 スマホを握る Ⅰ

ボールとは違い、平たいものを持つ表現を練習しましょう。黒電話の時代からそうでしたが、電話をかけている手は特に難しく、ついついグーで握る形に描いてしまいがちです。実際は軽く持っているだけで、小指や薬指にはほとんど力がはいっておらず、支えているだけなのです。

さまざまな人の手

男性

小指の第2関節で支える

手首から手の甲に移る
この段差がポイント

とう骨

尺骨を意識する

反転

この角度から書くときは
小指を少し長めに

女性

反転

手首から手の甲にかけて
なめらかに

尺骨も小さく

人さし指を伸ばして
スマホに添える

関節は描かない

反転

尺骨は出さず
なめらかなラインで

少女

四本の指で
しっかり握る感じ

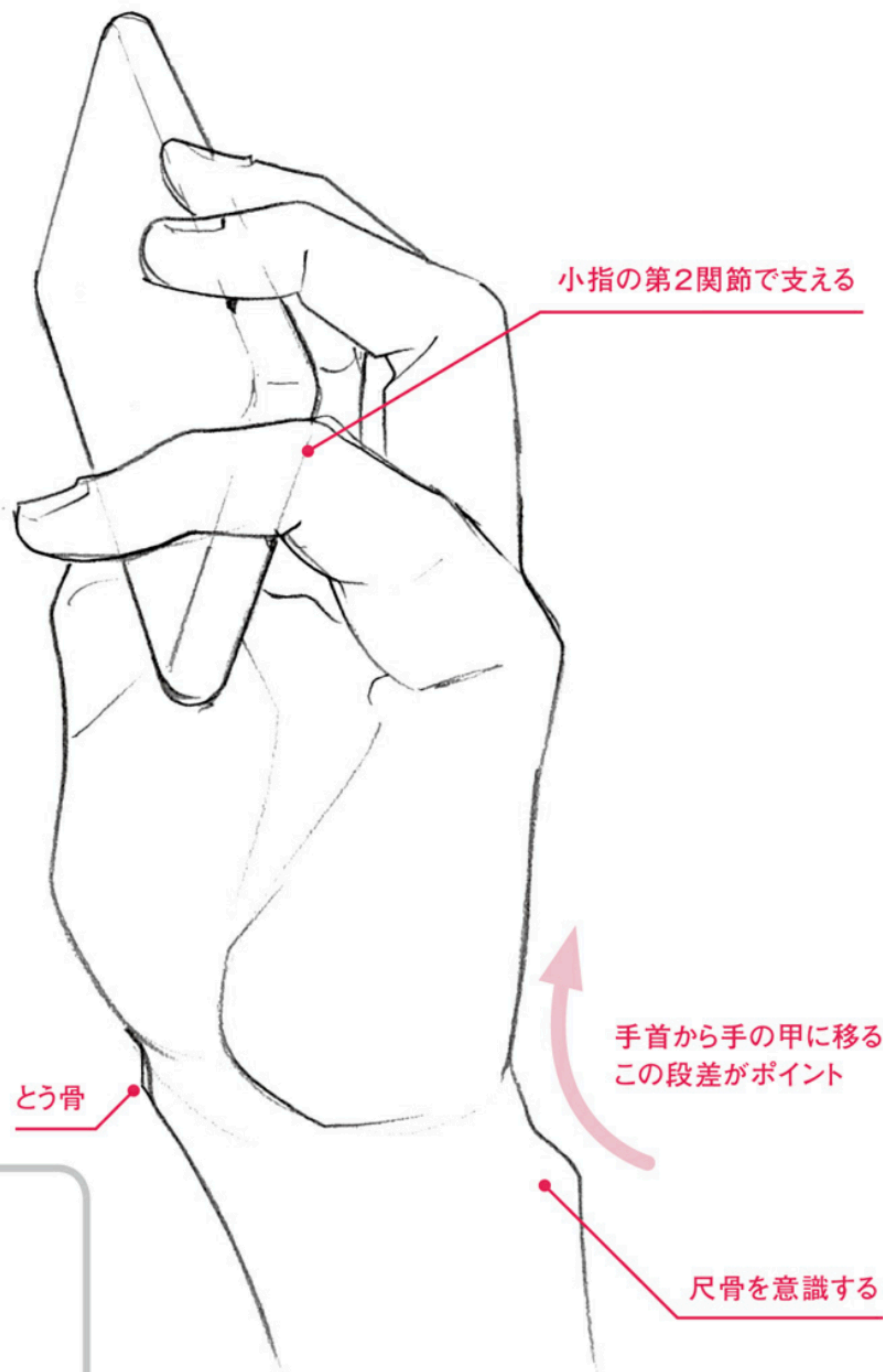
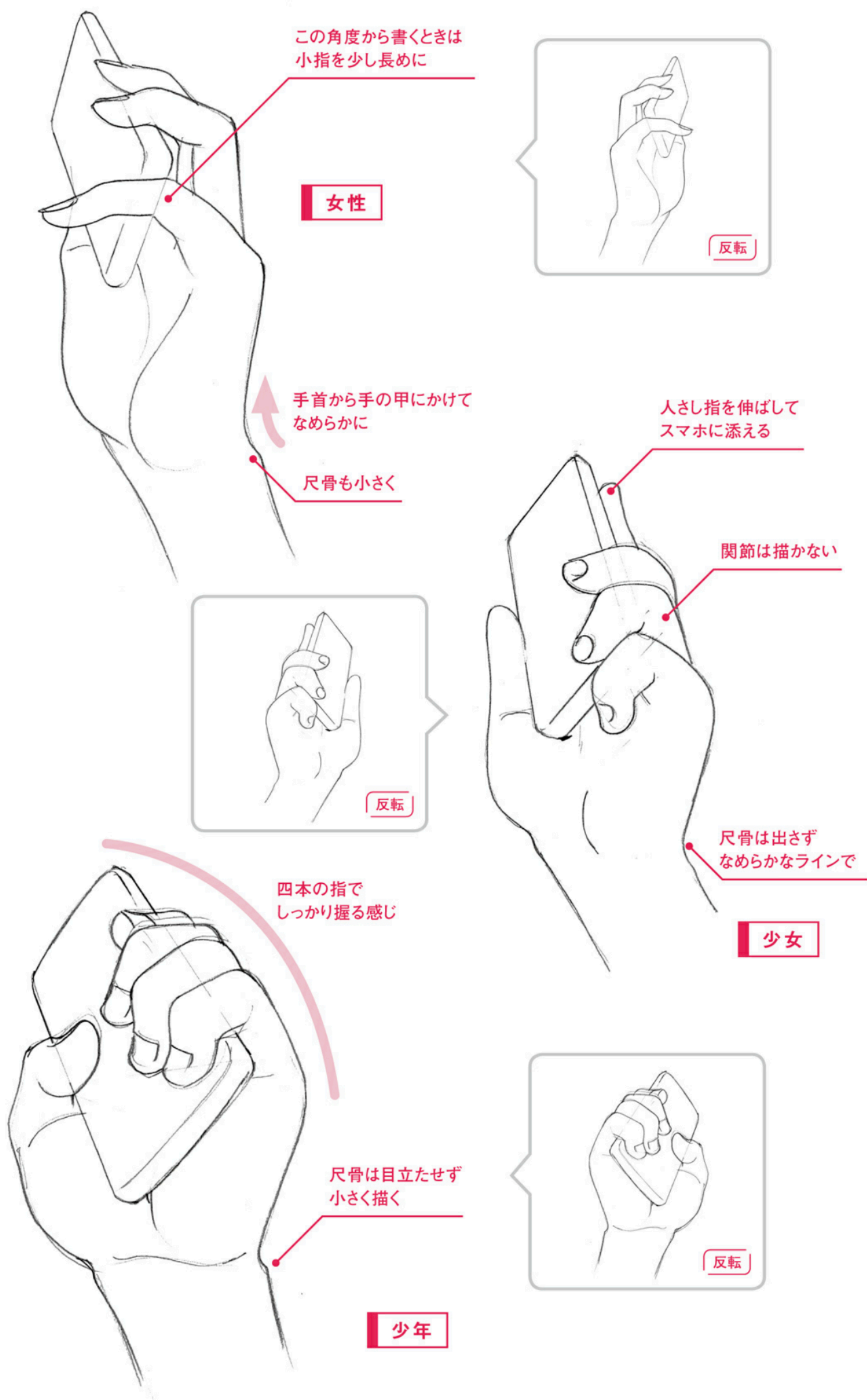
尺骨は目立たせず
小さく描く

反転

少年

老人

関節の筋をはっきり出す

反転

指を曲げることでできるシワを目立たせる

とう骨が突き出ている

指が太いのでしっかり曲げにくい

肥満

バリエーション

手首の部分にくびれができる

爪は描かなくてもよい

指は末端肥大

手の平のフォルムは丸い円をイメージする

デフォルメ

指は太く、関節もゴツゴツと角張っている

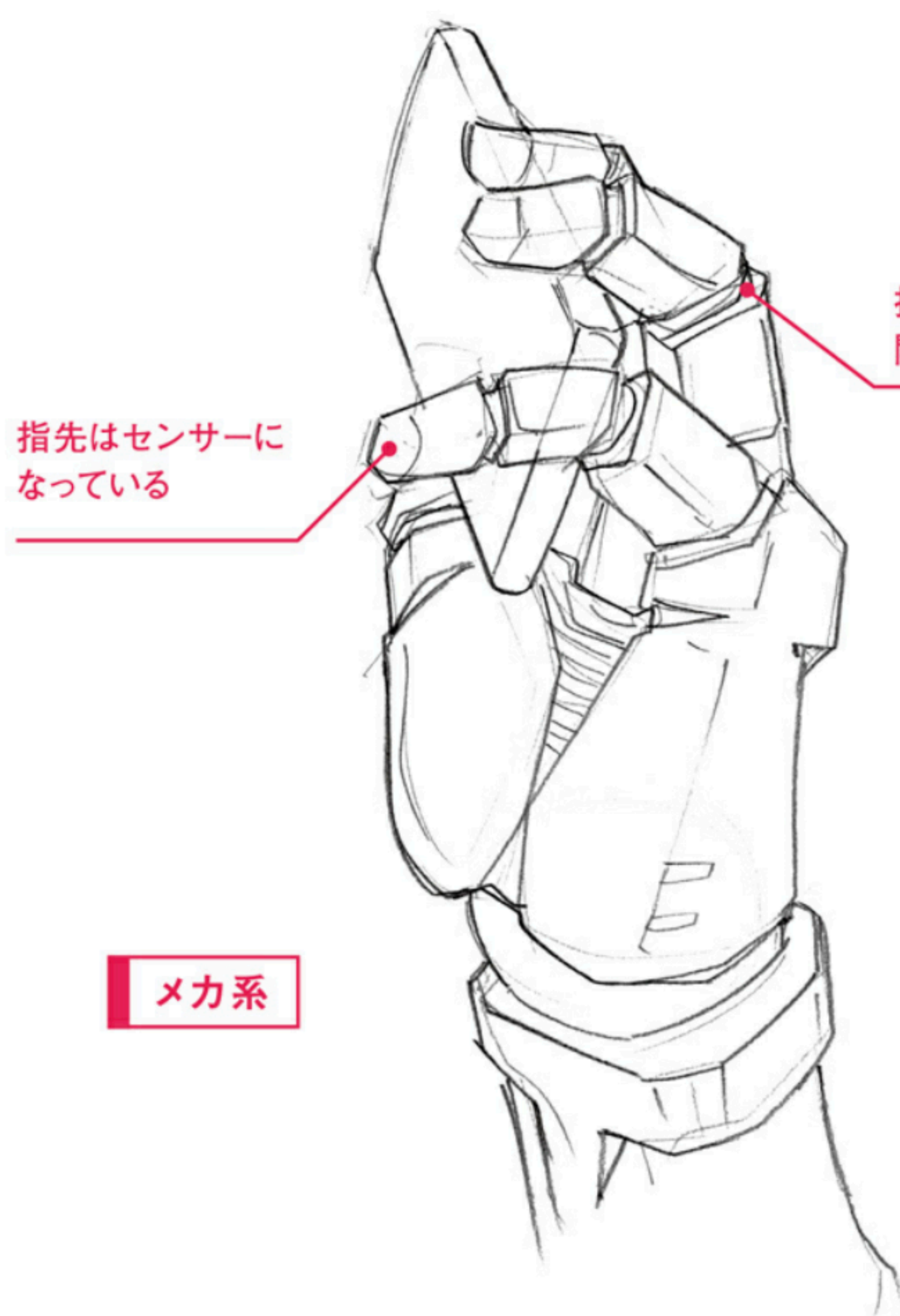
文明の利器は
破壊してしまう

獣人

とう骨も
張り出している

指は四角形のパーツでできているので、
関節部で鋭角的に折れ曲がる

指先はセンサーに
なっている

メカ系

19 スマホを握るⅡ

人の手　～スマホ操作～

通話するときとは違い片手でスマホを持って、さらに親指は画面にタッチしています。手の平と指でスマホを支えていますが、親指が動くので、べったりと握ることはありません。

親指のつけ根や指の腹部分に空間を持たせる

スマホは実際よりやや大き目に描く

とう骨

人さし指、中指、薬指の三本で支えている

小指は軽く引っかけるだけ

できるだけ線を省略

男性

反転

女性

とう骨
長く丸い爪
反転
小指を軽く曲げる
関節はなめらかなラインで

少女

とう骨も出さない
反転
丸くて小さな爪
小指でスマホをはさむ
関節は描かずに、なめらかなラインで

少年

とう骨
反転
指を短めに。関節を出さない

老人

とう骨が目立つ

指がやせている分、指と指の
間にすき間を作るのがコツ

細い手首

関節の線をくっきり描く

肥満

爪は肉に埋まっている

肉の厚みで
指の関節が見えない

関節よりも肉と肉の間の
くぼみが出る

バリエーション

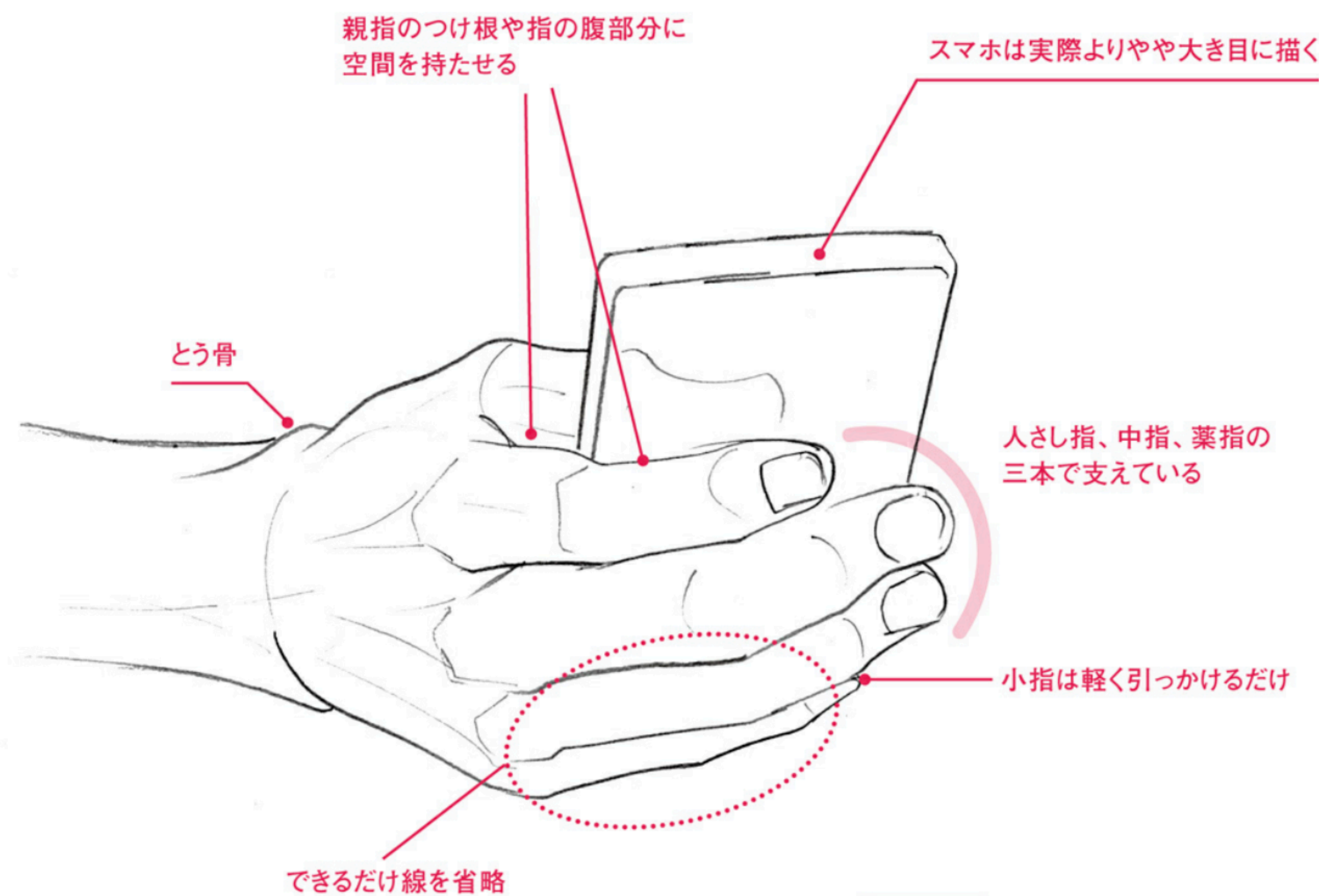
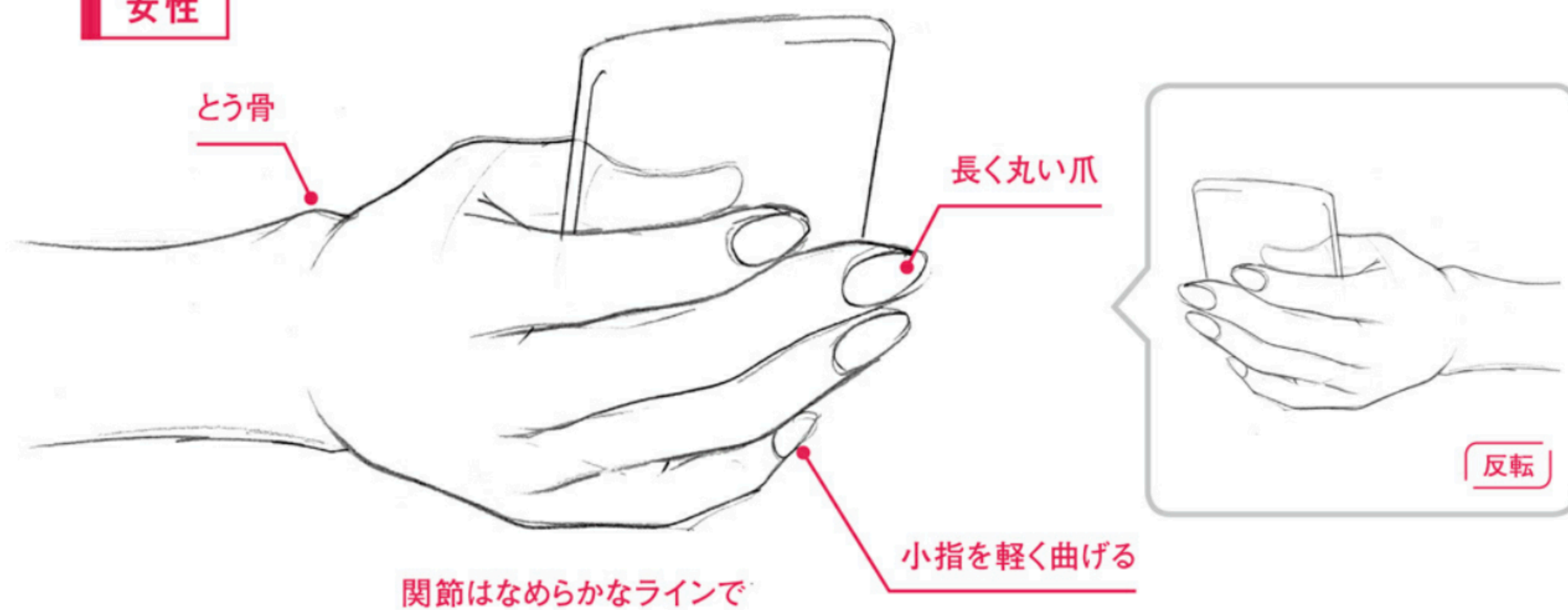
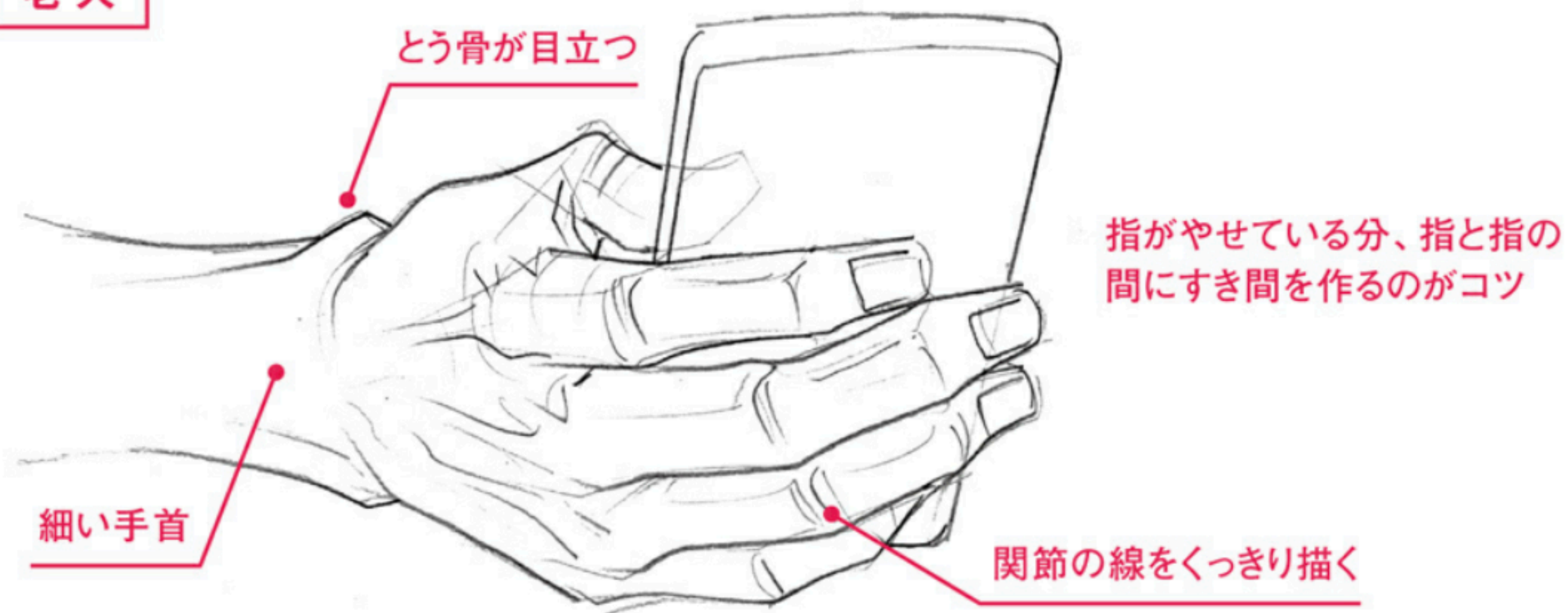
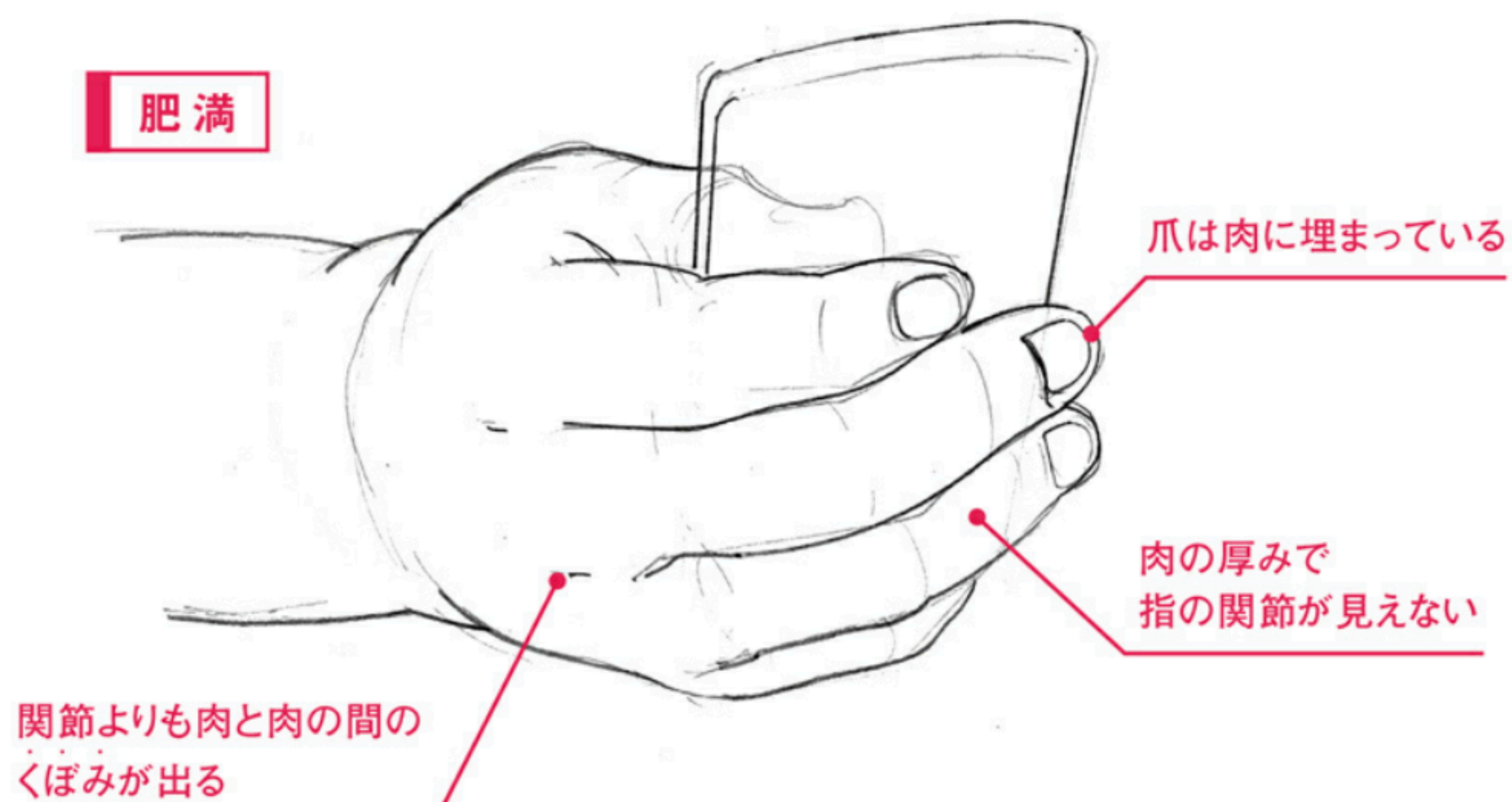
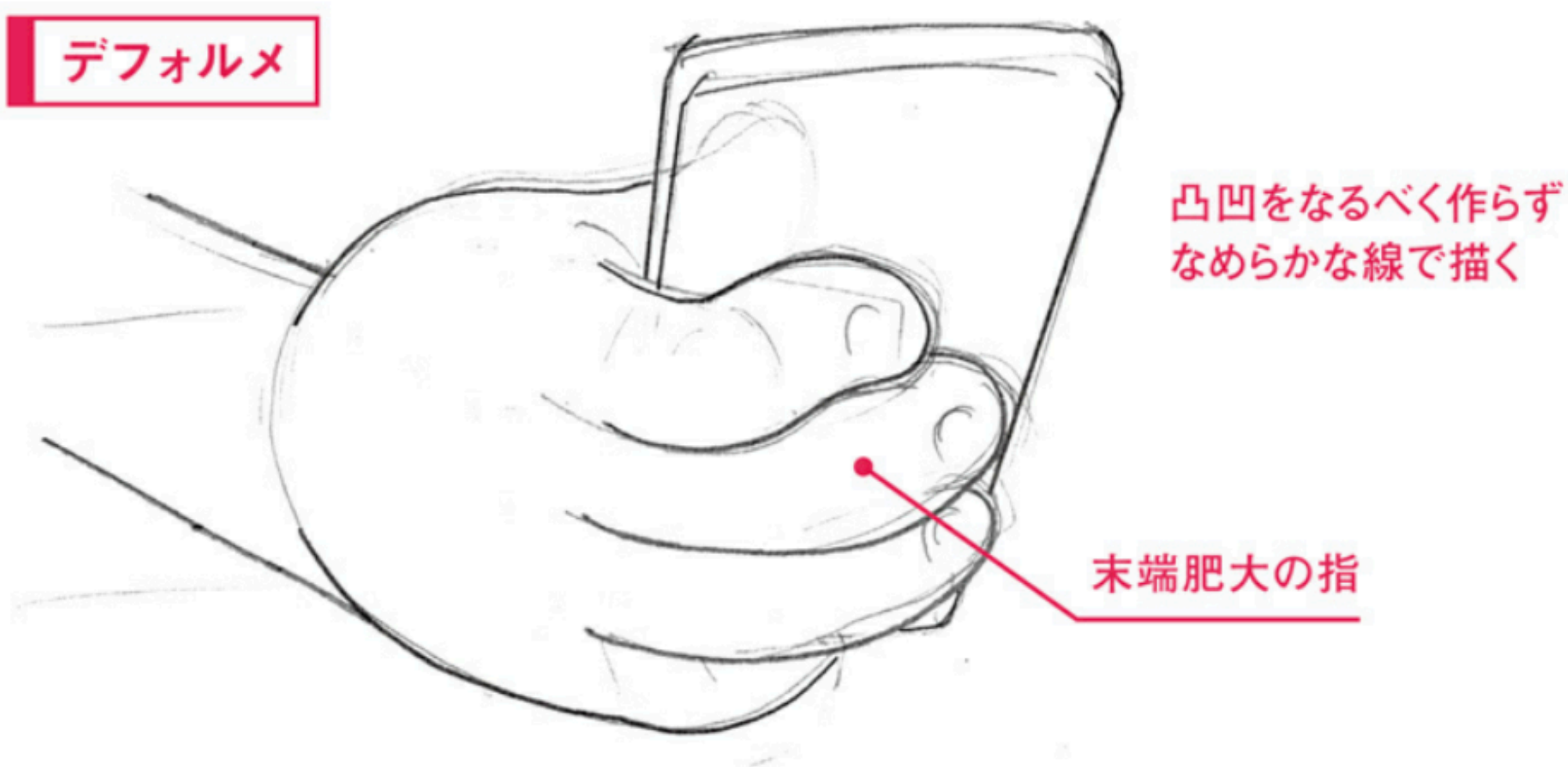
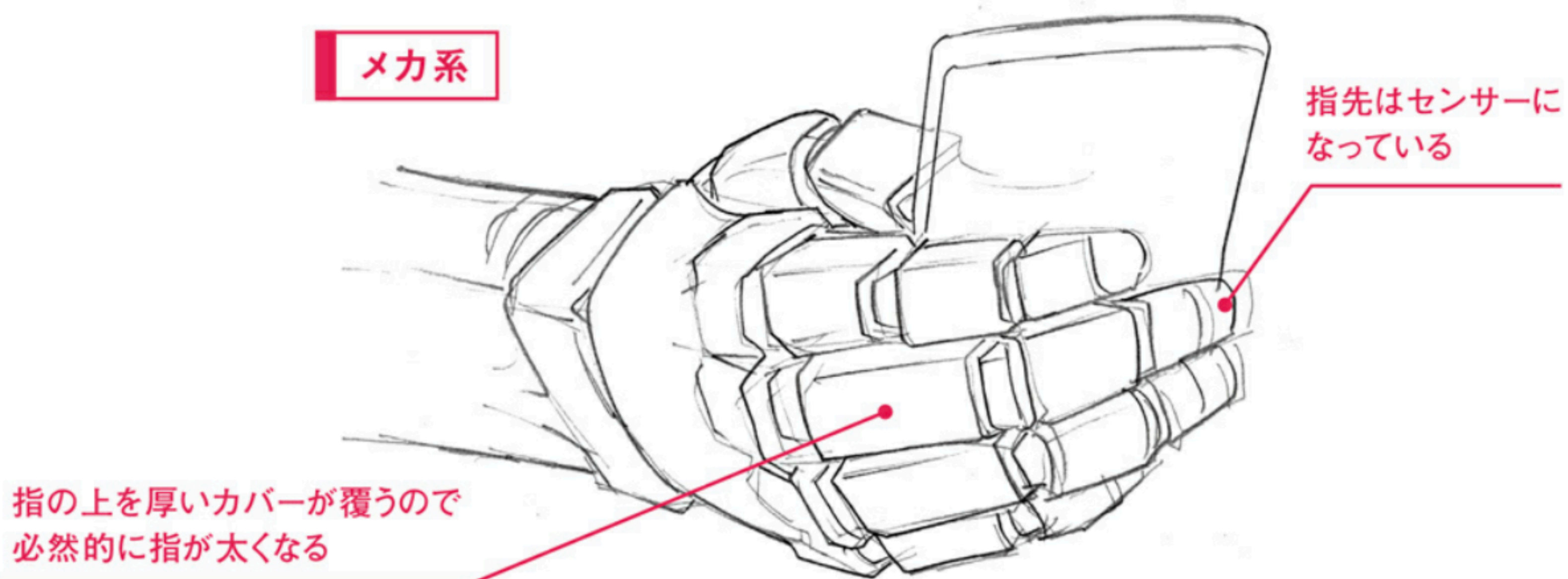
デフォルメ

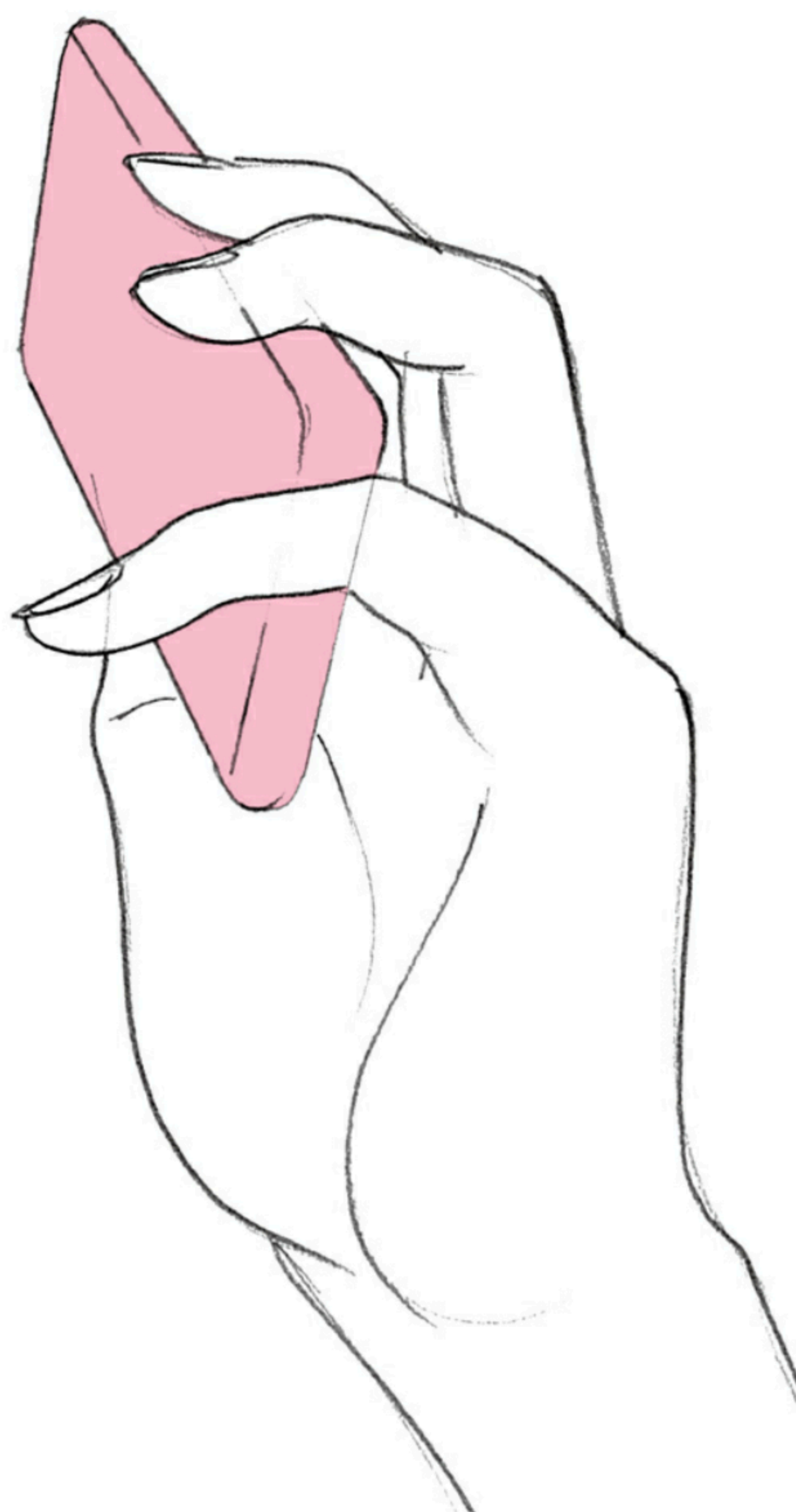
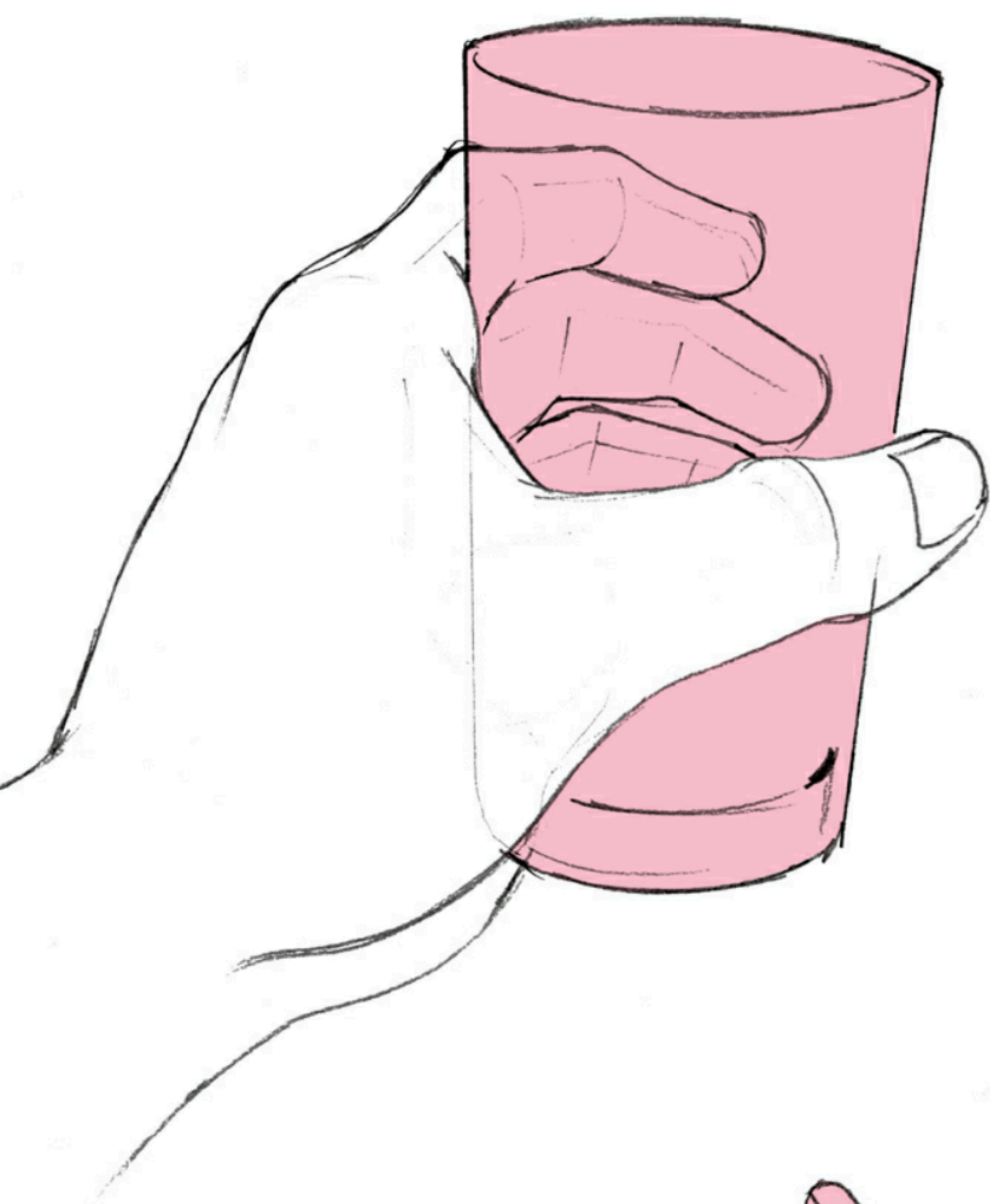
凸凹をなるべく作らず
なめらかな線で描く

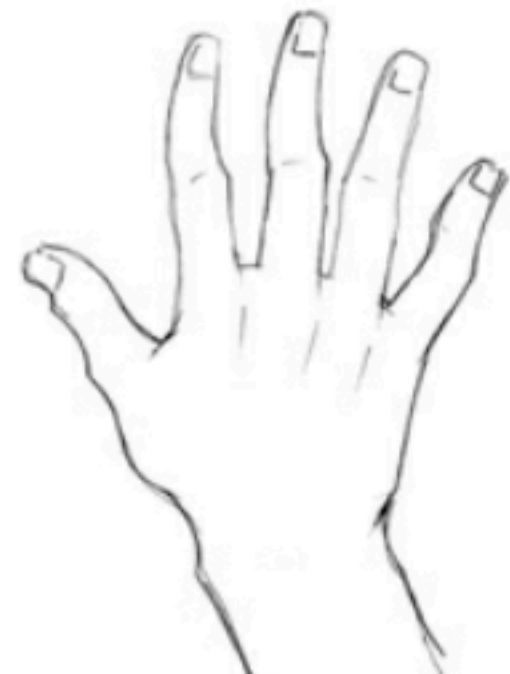
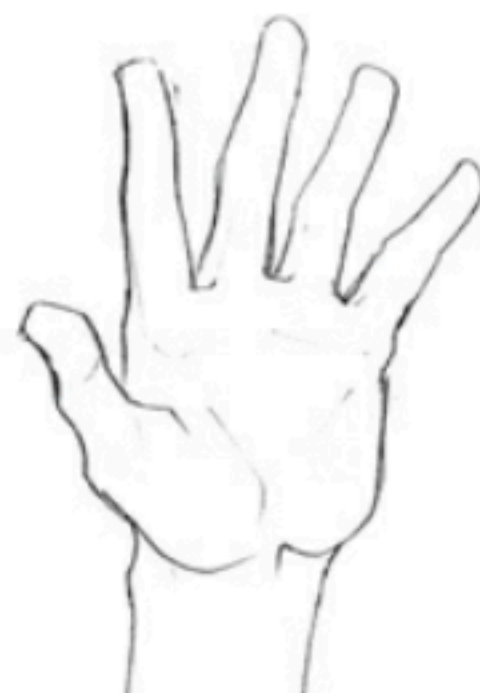
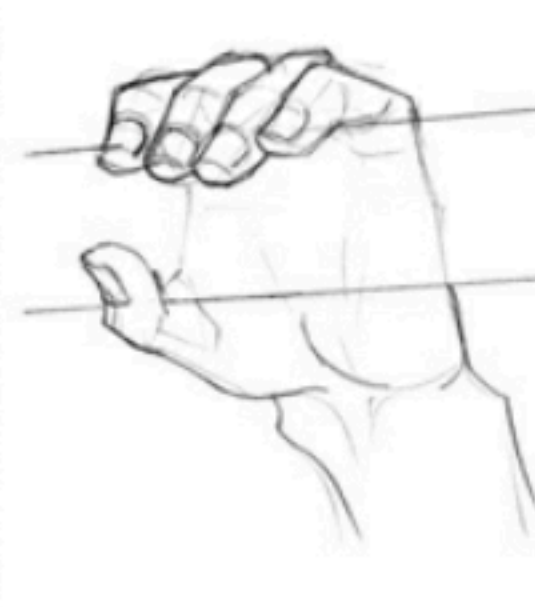
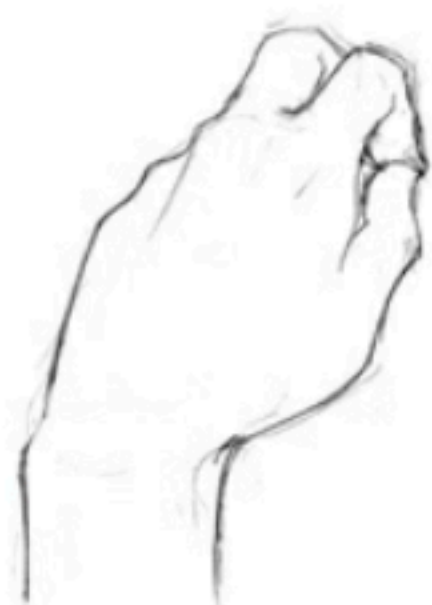
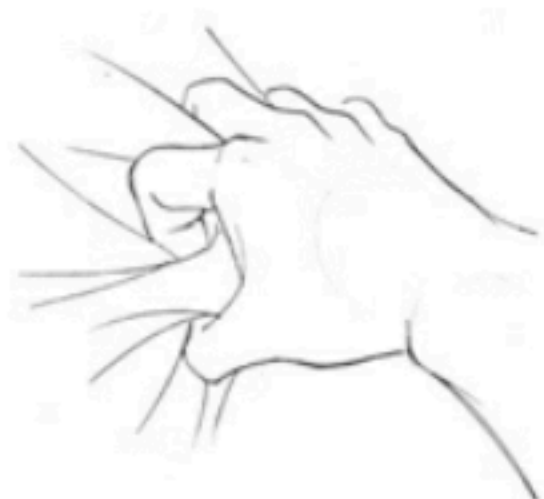
末端肥大の指

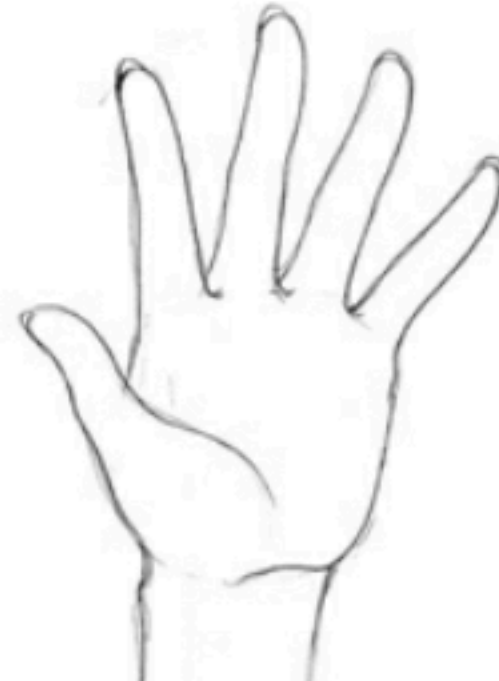
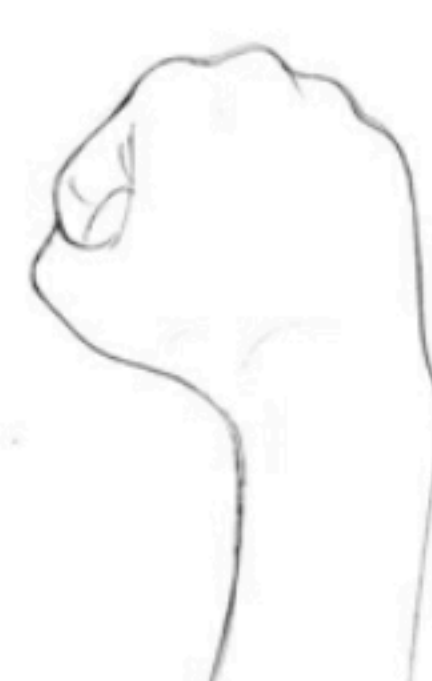
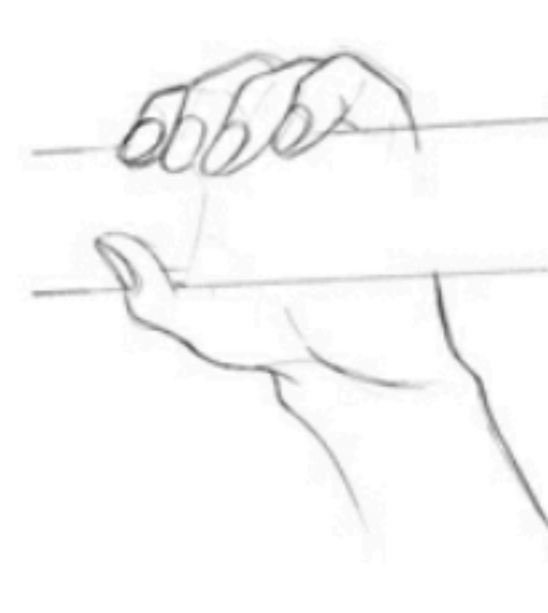
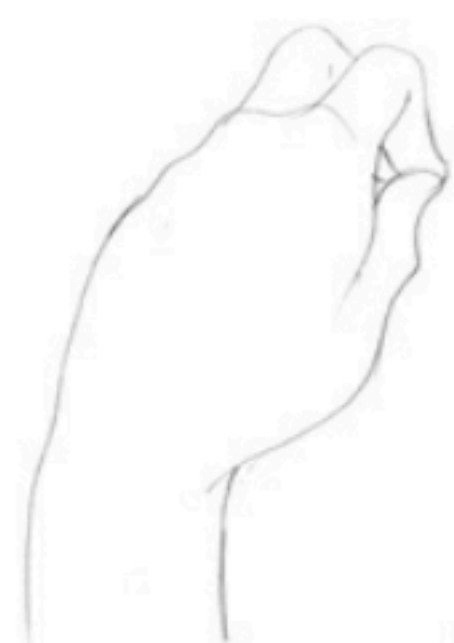
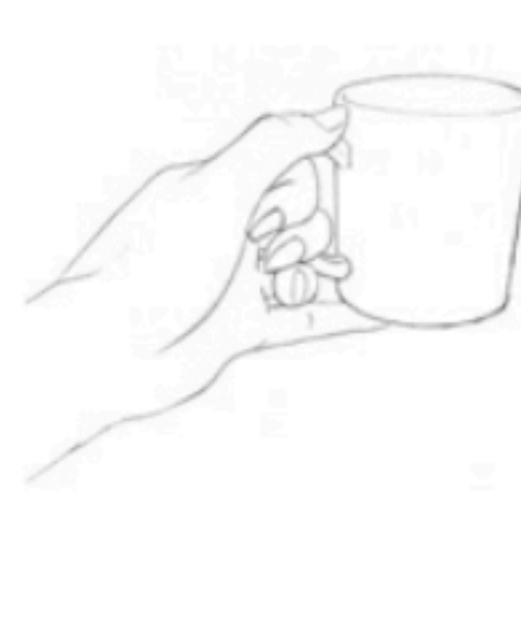
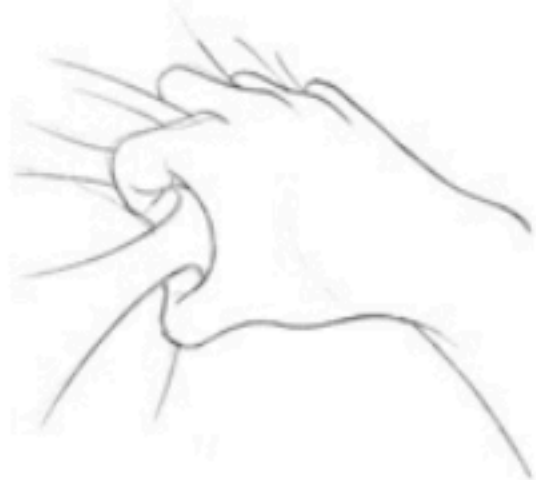
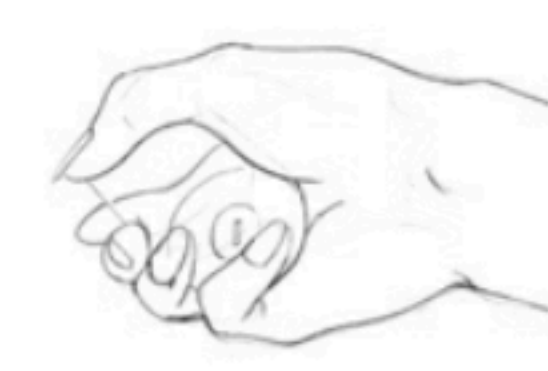
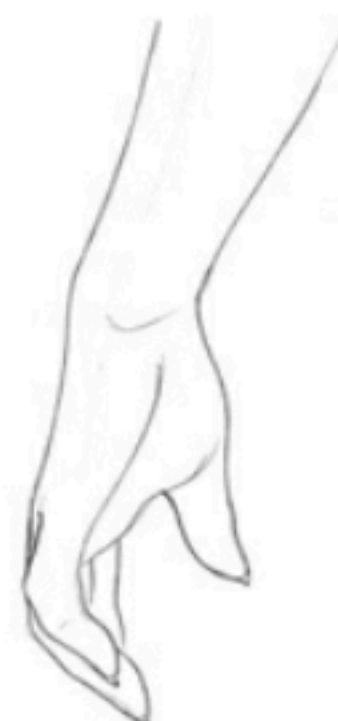
メカ系

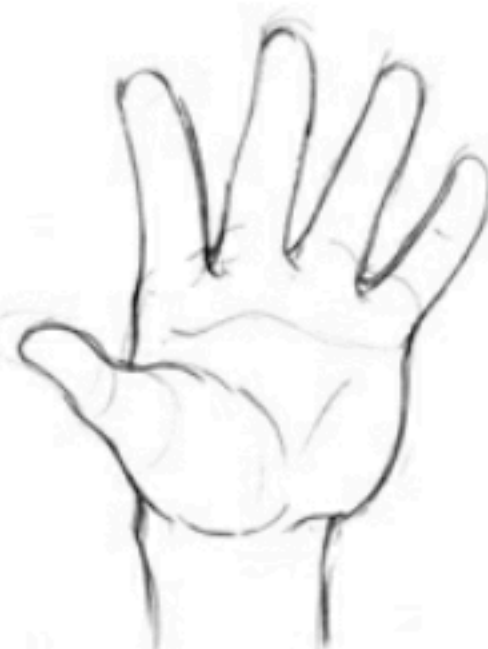
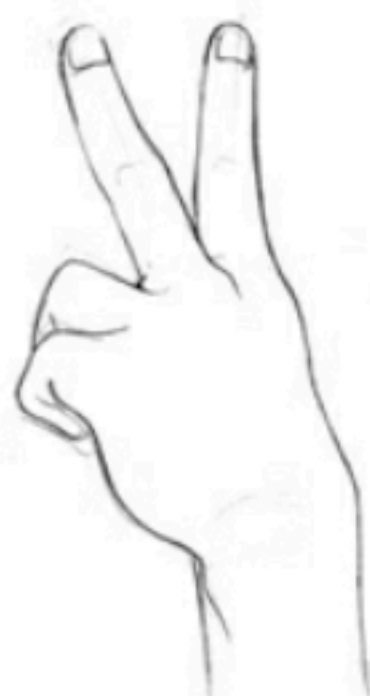
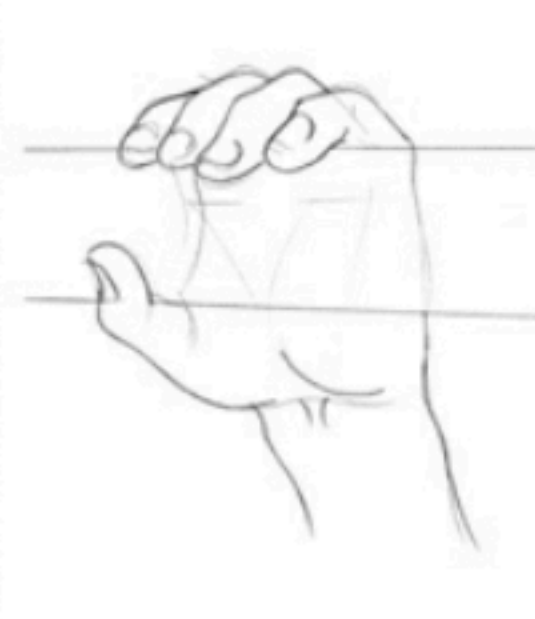
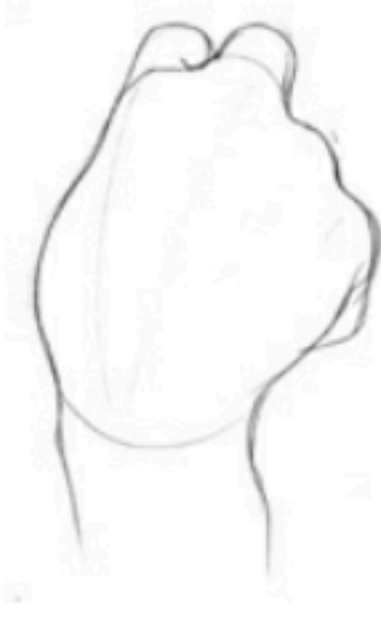
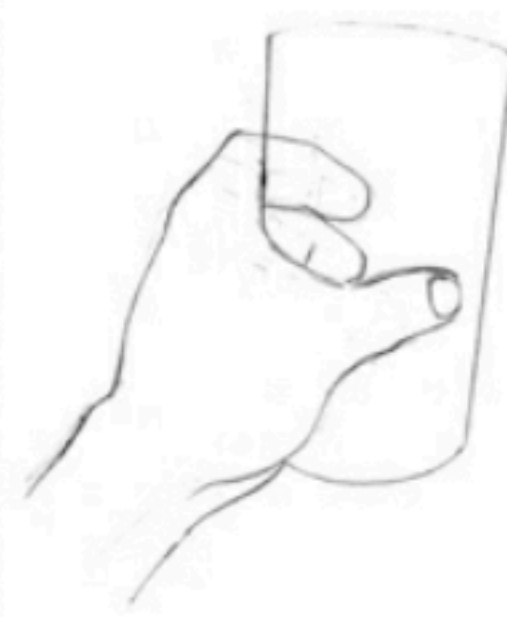
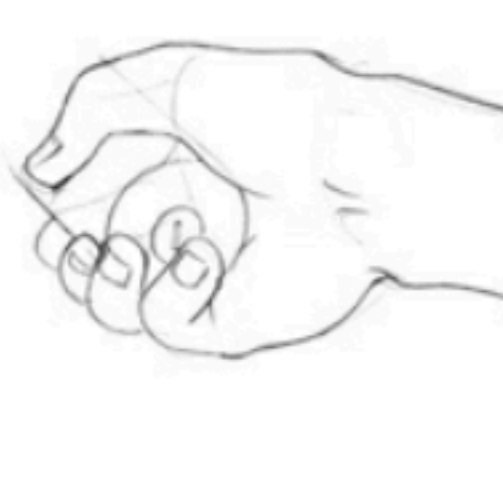
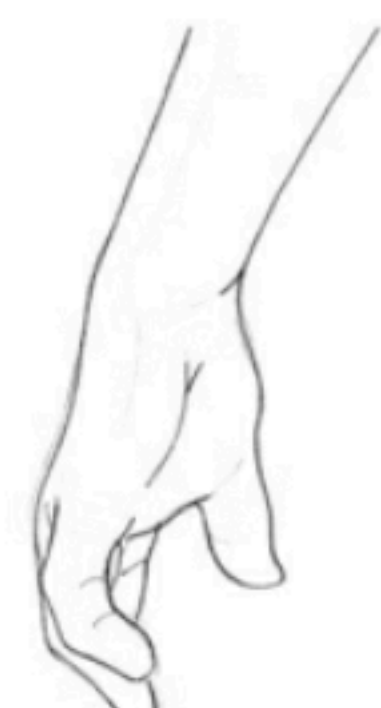
指先はセンサーに
なっている

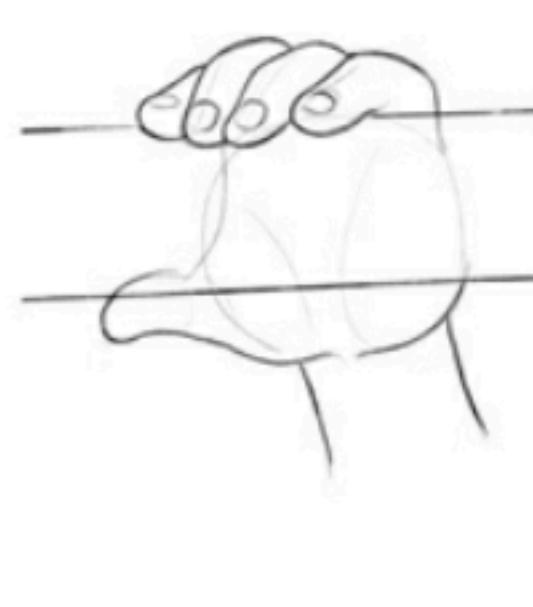
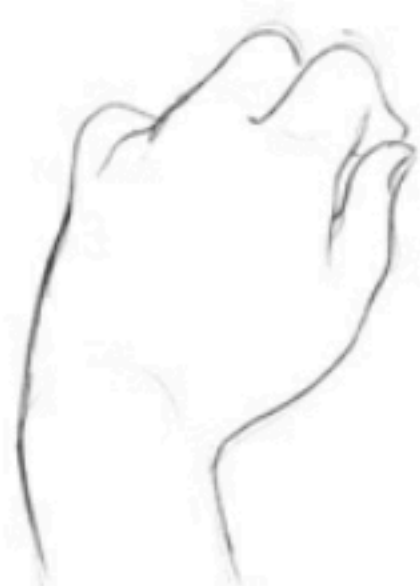
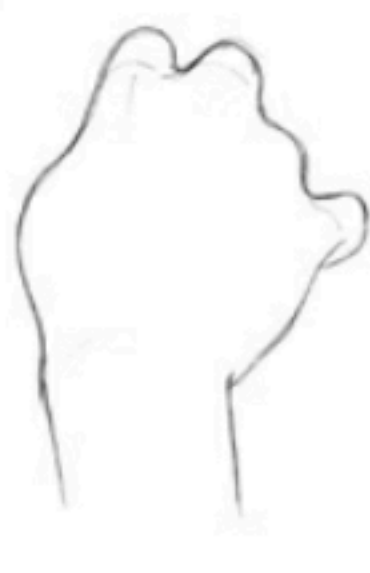
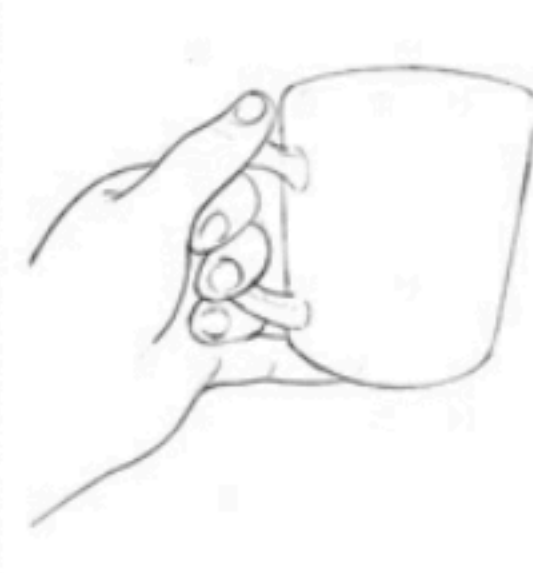
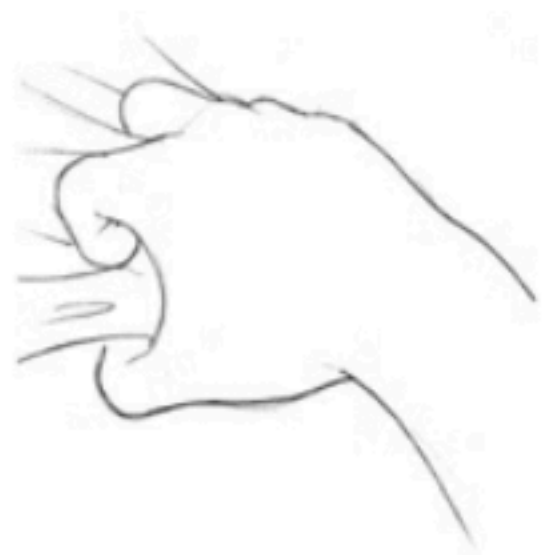
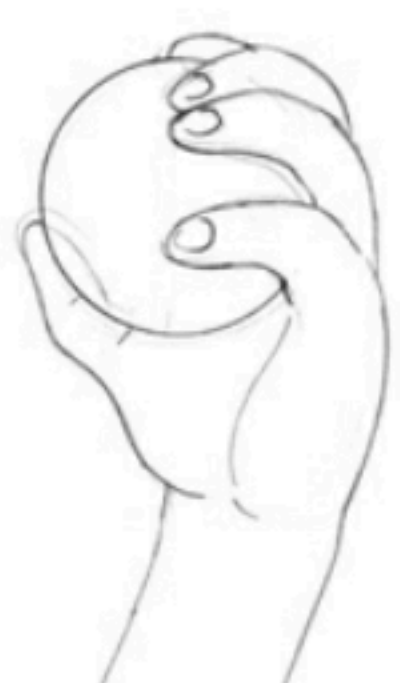
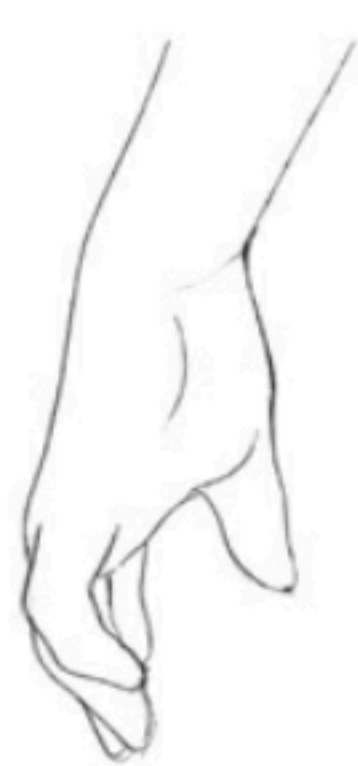
指の上を厚いカバーが覆うので
必然的に指が太くなる

INDEX

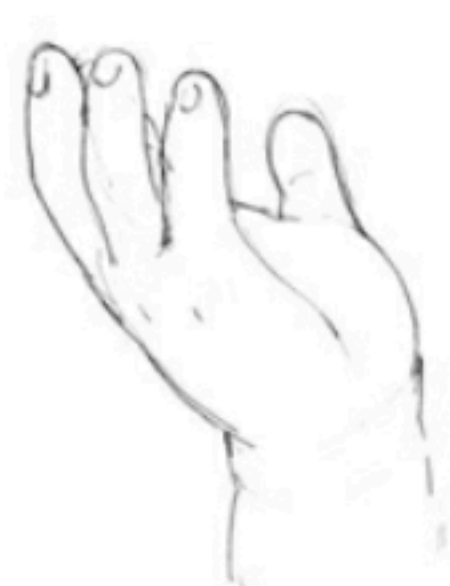
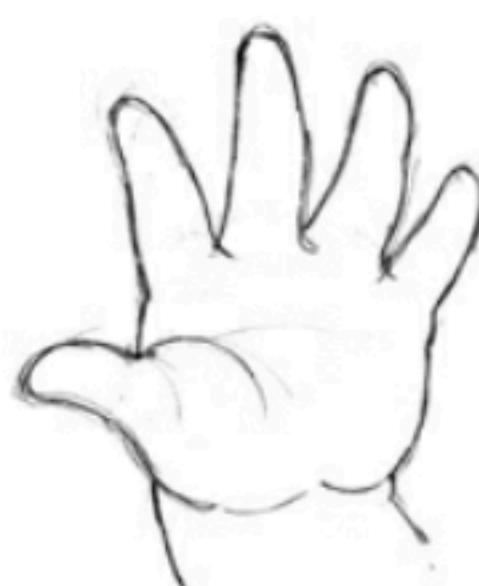
キャラクター別索引

男性編

男性の手を描くときは、関節をしっかり出します。爪の形は四角く、大きくしましょう。肉体労働系のキャラクターならば、より関節部分を太く描くなどして、さらに描き分けていくこともできます。

女性編

女性の手は男性より全体に少し小さ目に、指も細く関節をなめらかにします。指先を丸く、爪も小さく丸く描きます。手、全体の幅も狭めにしましょう。

少年編

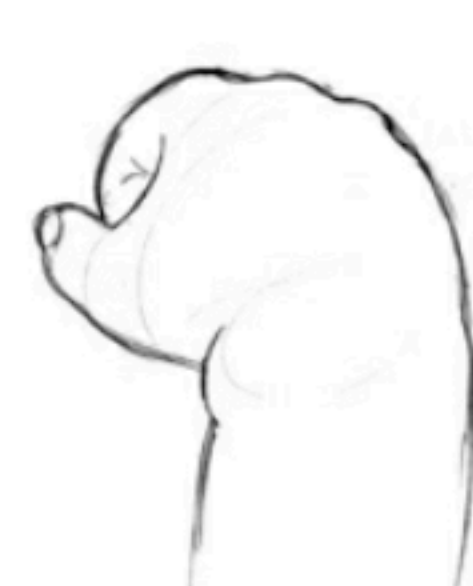
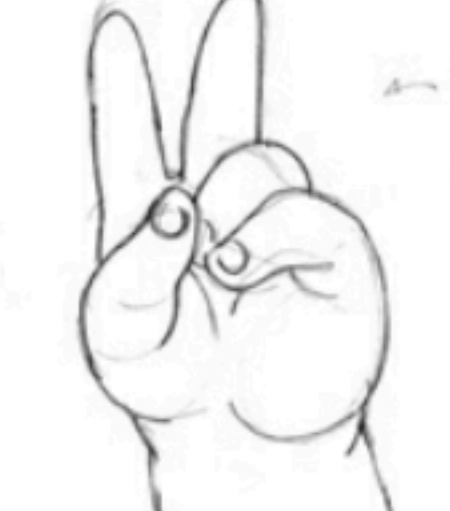
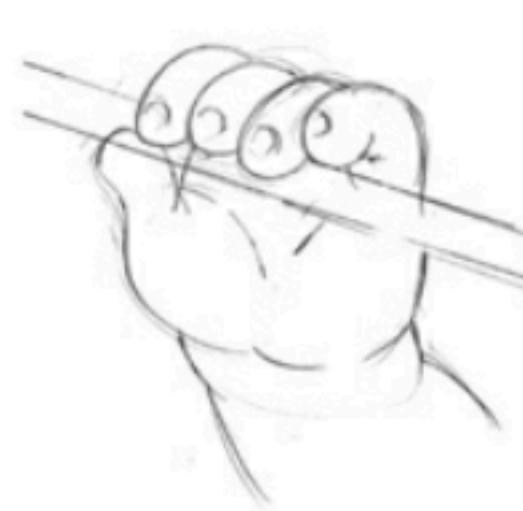
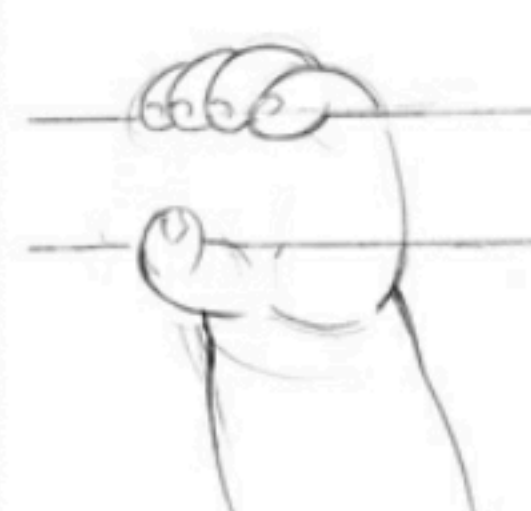
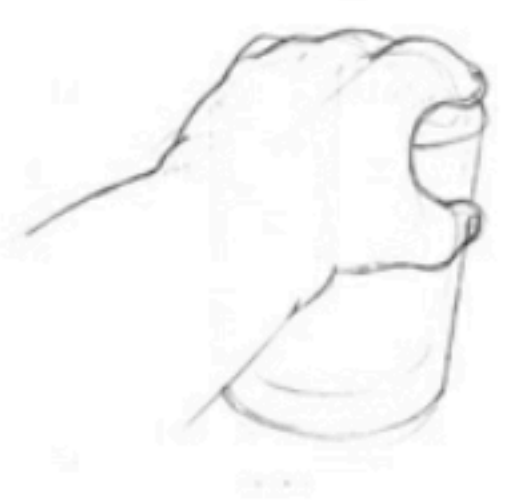
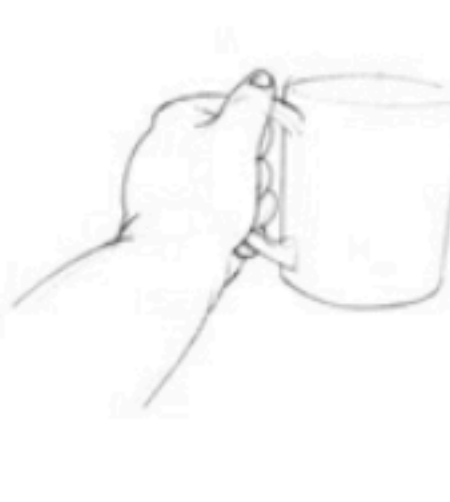
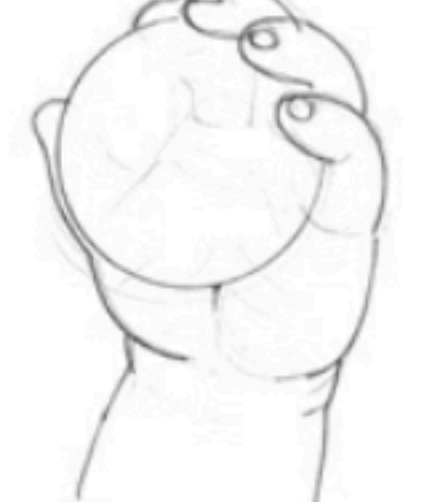
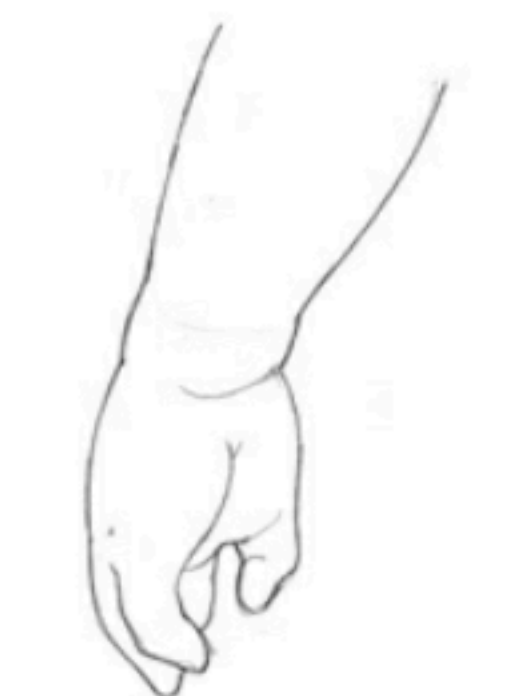
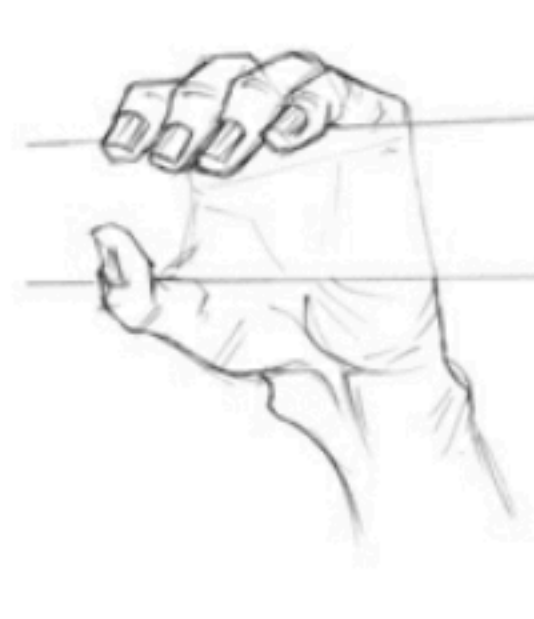
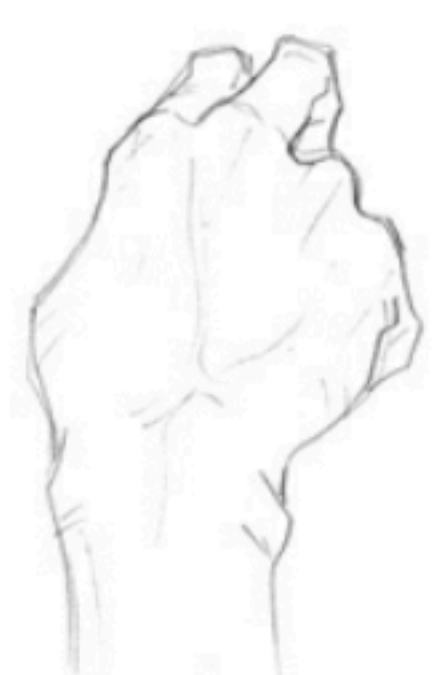
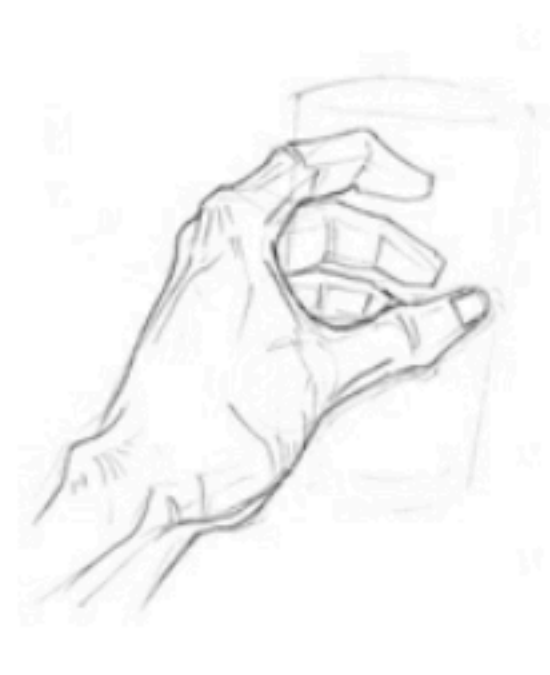
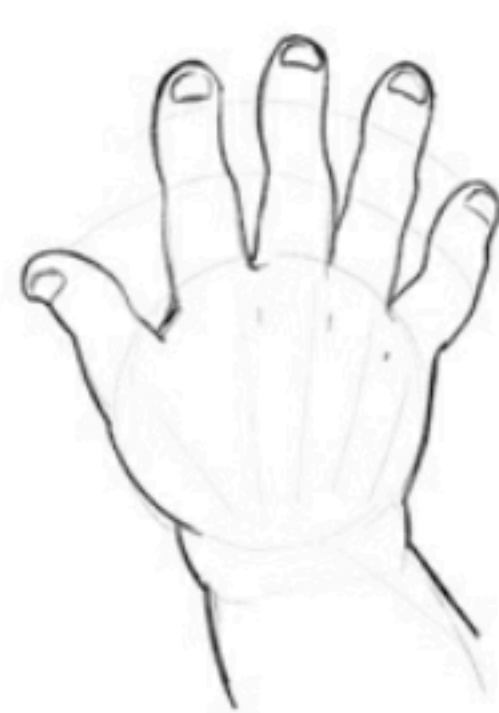
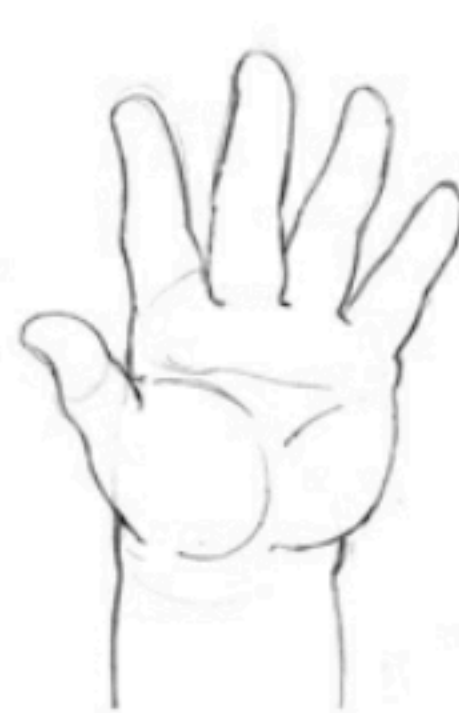
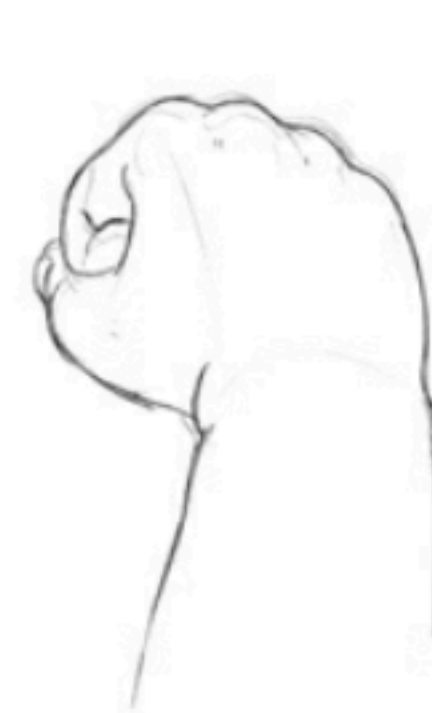
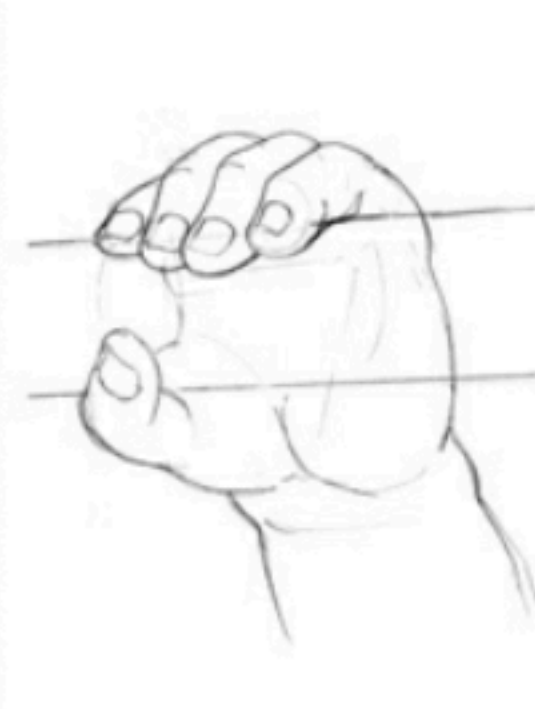
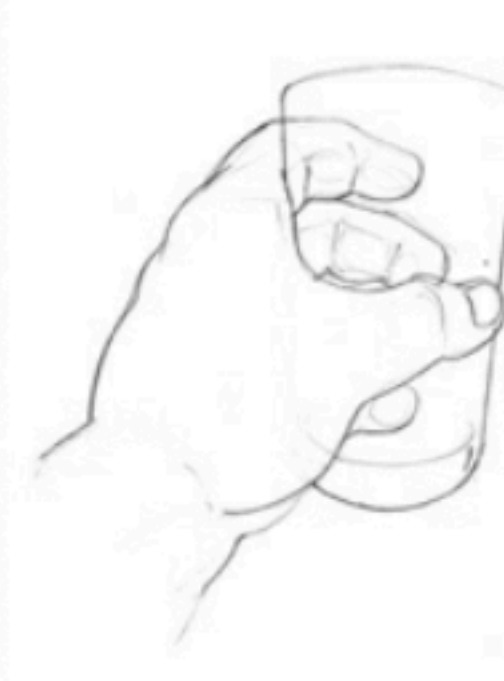
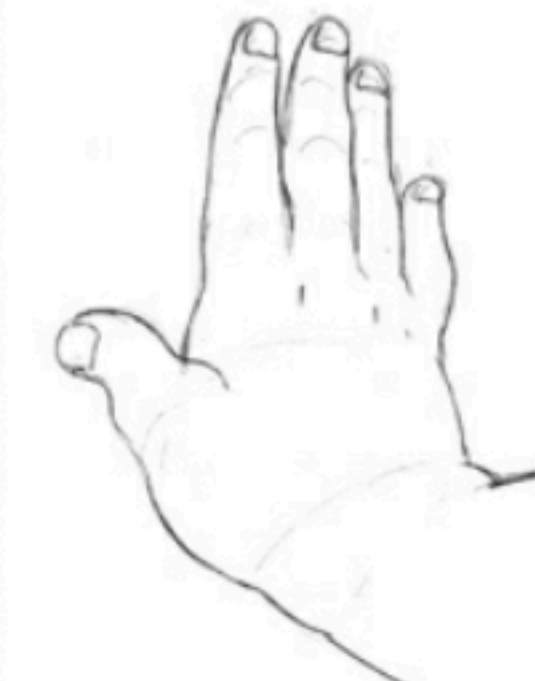
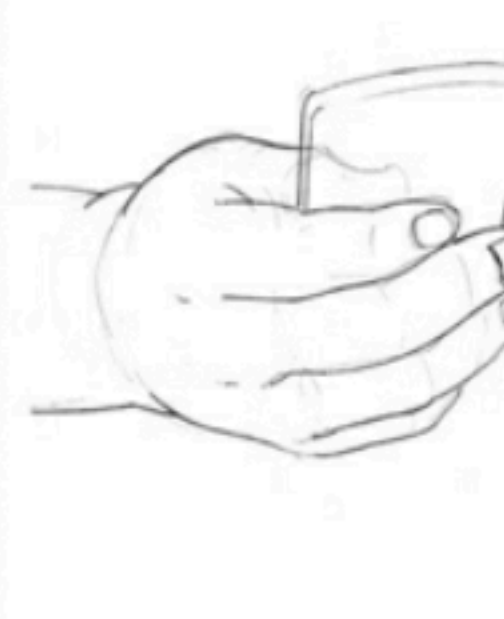
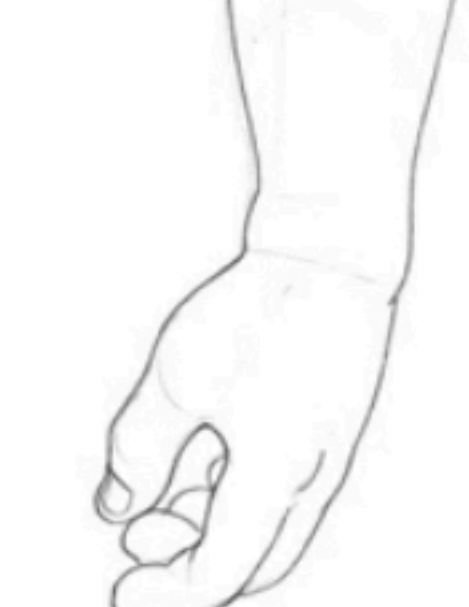
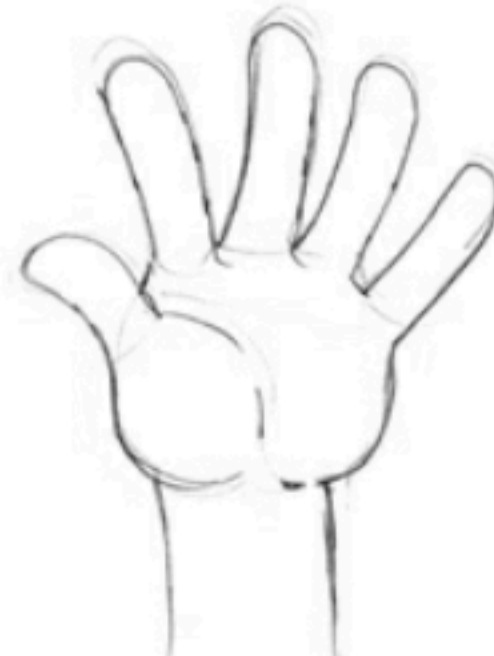
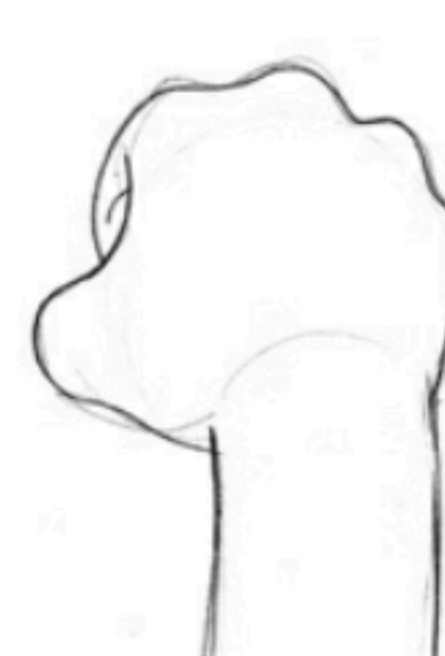
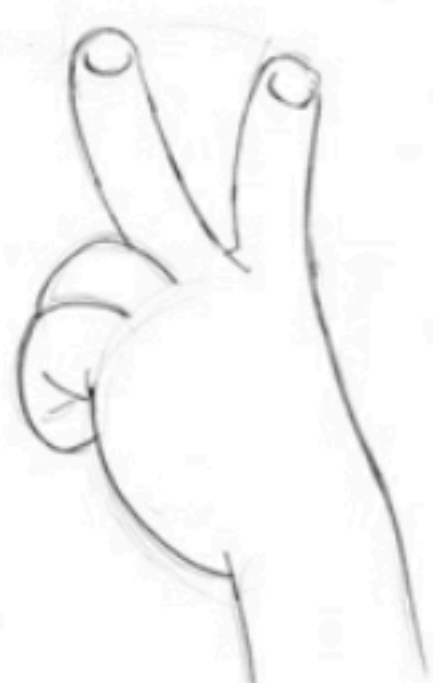
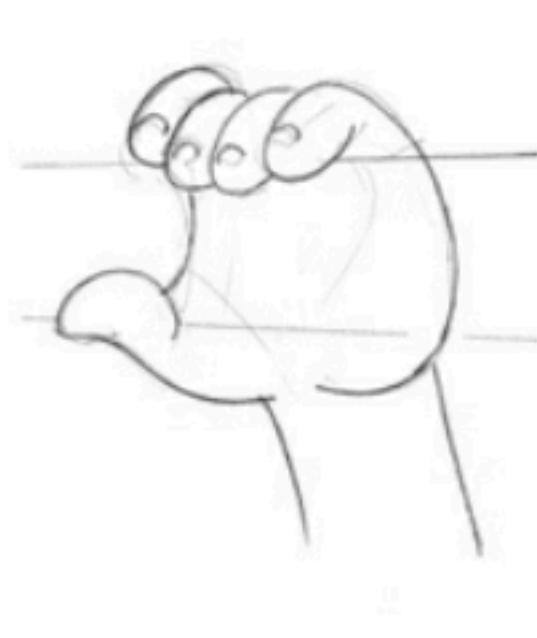
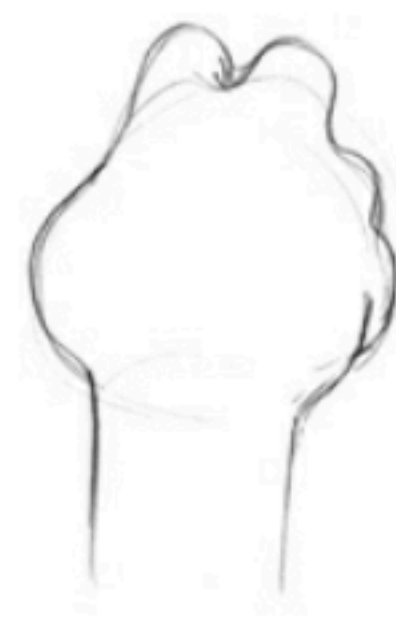
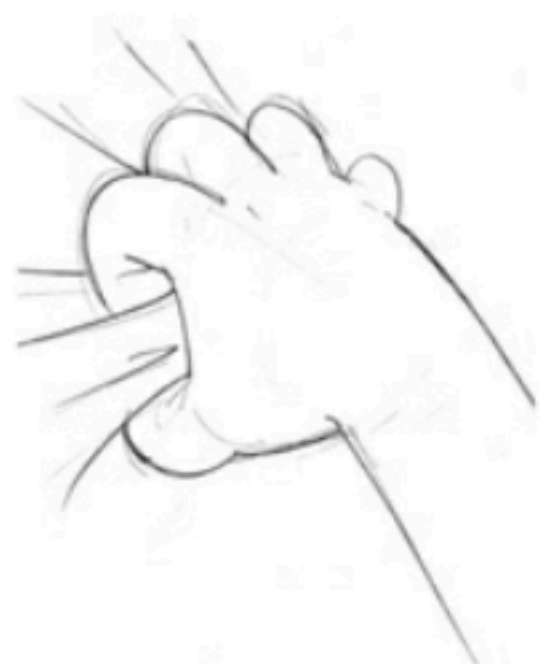
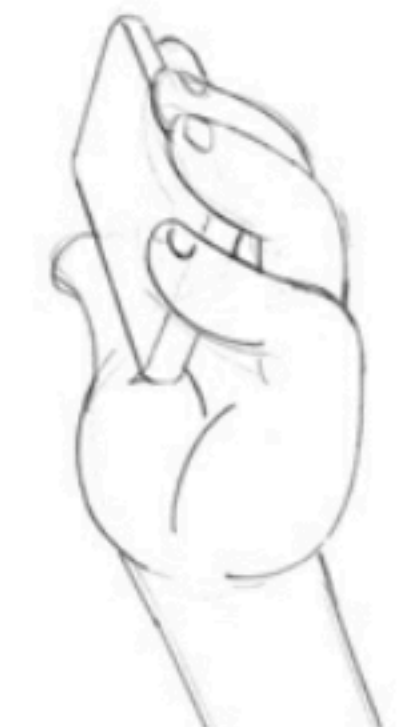
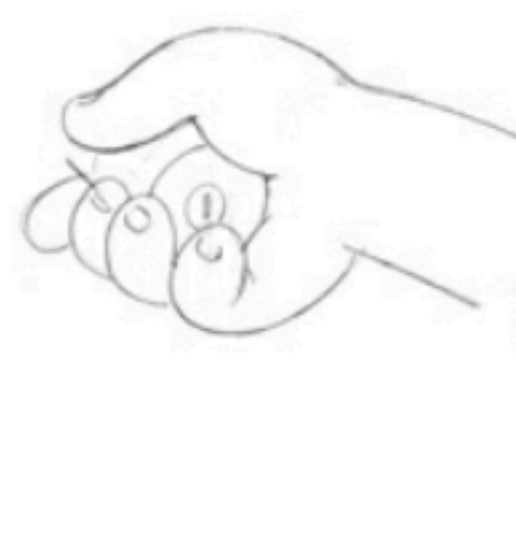
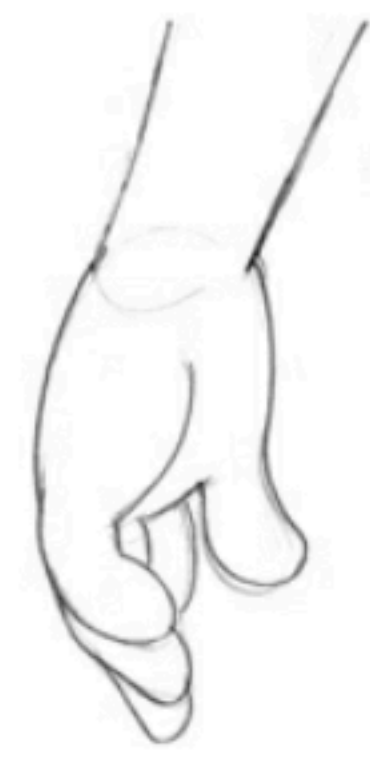
少年は、男性を描くときより指を短めに描きます。しっかりとした関節を描いてしまうと、指の短い大人になってしまうので、関節の表現は抑え目にしましょう。筋張らないように気をつけて！

少女編

女性を描く場合より指をやや短めに、しかし
少年のときよりは関節をなめらかにします。
爪も小さく丸目にすると、かわいくなります。

幼児編

幼児の手はまだ骨が発達しきっていないので、第3関節を描かないとそれらしく見えます。指の関節はふたつのつもりで描きます。とにかく小さくて丸くてぷよぷよした感じに描きましょう。手首の関節も肉にうもれてしわになっています。

老人編

大人の手から肉をけずって、骨ばった表現を心がけます。関節を強調すると、老人に見えるようになります。女性の手のシルエットから、同じように肉をけずった表現をすれば、老女も描けます。

肥満編

基本的には、肉がついている部分に必要以上に贅肉をつけて描けば、太った手になります。手の平側のふくよかな部分をより丸く、関節も肉にかくれてるので出さないようにします。爪も指の肉に埋もれているよう表現すればさらに太った感じが出せます。肉でパンパンになっているので、指と指の間にすき間がありません。

開いた手 I ▶ P020
開いた手 II ▶ P024
開いた手 III ▶ P028
開いた手 IV ▶ P032
握り拳 I ▶ P038
握り拳 II ▶ P042
握り拳 III ▶ P046
ピースサイン I ▶ P052
ピースサイン II ▶ P056
掴もうとしている ▶ P064
細いものを持つ ▶ P080
太いものを持つ ▶ P084
つまむ I ▶ P088
つまむ II ▶ P092
つまむ III ▶ P096
コップを握る I ▶ P100
コップを握る II ▶ P104
壁に手をつく ▶ P112
鷲づかみ ▶ P108
ボールをつかむ ▶ P116
スマホを握る I ▶ P132
スマホを握る II ▶ P136
水をすくう ▶ P120
ドアノブを握る ▶ P124
指をさす ▶ P076
自然に下ろす I ▶ P068
自然に下ろす II ▶ P072
荷物を下げる ▶ P128

ゾンビ編

老人の手をさらに骨ばらせ、皮がやぶれたり、爪がめくれたりさせます。"生きていない！"ということを考えると、指に力が入っていない表現がふさわしいでしょう。

獣人編

獣っぽさの表現は、普通の男性以上にごつい指を描き、爪をぶ厚くすることに留意します。体毛を、どの場所にどれだけ描くかで、バリエーションが作れます。

昆虫系編

昆虫系は、節の表現に注意します。バッタの脚などの節を、人の手のシルエットにどのように反映させるかを考えます。指の上に外殻がついているという表現をすると、それらしく見えてきます。柔らかいところと硬いところの差をどう活かすかが、ポイントです。

開いた手 Ⅰ▶P021
開いた手 Ⅱ▶P025
開いた手 Ⅲ▶P029
開いた手 Ⅳ▶P033
握り拳 Ⅰ▶P043
握り拳 Ⅱ▶P043
握り拳 Ⅲ▶P047
ピースサイン Ⅰ▶P053
ピースサイン Ⅱ▶P057
掴もうとしている▶P065
細いものを持つ▶P081
太いものを持つ▶P085
つまむ Ⅰ▶P089
つまむ Ⅱ▶P093
つまむ Ⅲ▶P097
コップを握る Ⅰ▶P101
コップを握る Ⅱ▶P105
壁に手をつく▶P113
鷲づかみ▶P109
ボールをつかむ▶P117
水をすくう▶P121
ドアノブを握る▶P125
自然に下ろす Ⅰ▶P069
自然に下ろす Ⅱ▶P073
荷物を下げる▶P129

メカ編

今回は、球体関節に指の外側にカバーパーツがかかっているという表現をしていますが、デザインをするならバリエーションはいくらでも考えられます。手のトレーニングなので、5本指になっていますが、メカなのでこだわる必要はありません。

デフォルメ編

実は、デフォルメが一番難しいかも知れません。手の構造がわかってくれば、どこをどうデフォルメしていくのかが見えてきます。基本は、極端に線を減らすことです。爪を省略するのもアリです。

おわりに

いかがでしたでしょうか？

手にこだわって、さまざまなポーズ、性別、年齢差、キャラクターなど描き分けのモデルを提示してみました。描きたいキャラクターが男性でも女性でも少年でも少女でも幼児でも獣人でもゾンビでもロボットでも大丈夫なように用意しました。ですから、どうしても描けないという方は、模写するところから始めてみるのもいいと思います。

自分の描いた手が「なにかおかしい！」と感じたなら、将来性充分です。おかしいと感じることができたならば、次はどこかどうおかしいのか考えてください。そのとき、この本のモデルと見比べてみて、なるほどと思ってもらえればOKです。

さて、手が描けるようになったなら次は足……ではなくて手首から肩にかけてということになります。肘の表現や腕のラインなど「どういうバランスにすればちゃんと腕に見えるのか？」これもなかなかむずかしい課題です。

でも、それは次の機会に！

神志那 弘志

制作スタッフ

装丁・デザイン　島田彩加（MdN Design）
DTP　ANTENNNA

副編集長　後藤憲司
企画編集　中島安貴彦　田原淑子
大橋 豊（エーアガイツ）
協力　スタジオ・ライブ

手の描き方 神志那弘志の人体パーツ・イラスト講座

2017年4月1日　初版第1刷発行

著者　神志那弘志
発行人　藤岡 功
発行　株式会社エムディエヌコーポレーション
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
http://www.MdN.co.jp/
発売　株式会社インプレス
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地

印刷・製本　株式会社リーブルテック
Printed in Japan

【カスタマーセンター】
造本には万全を期しておりますが、万一、落丁・乱丁などがございましたら、送料小社負担にてお取り替えいたします。
お手数ですが、カスタマーセンターまでご返送ください。

落丁・乱丁本などのご返送先
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
株式会社エムディエヌコーポレーション カスタマーセンター
TEL：03-4334-2915

書店・販売店のご注文受付
株式会社インプレス　受注センター
TEL：048-449-8040 ／ FAX：048-449-8041

内容に関するお問い合わせ先

株式会社エムディエヌコーポレーション カスタマーセンター メール窓口
info@MdN.co.jp

本書の内容に関するご質問は、Eメールのみの受付となります。メールの件名は「手の描き方　質問係」と明記してください。
電話やFAX、郵便でのご質問にはお答えできません。ご質問の内容によりましては、しばらくお時間をいただく場合がございます。
また、本書の範囲を超えるご質問に関しましてはお答えいたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ISBN978-4-8443-6648-5 C2071